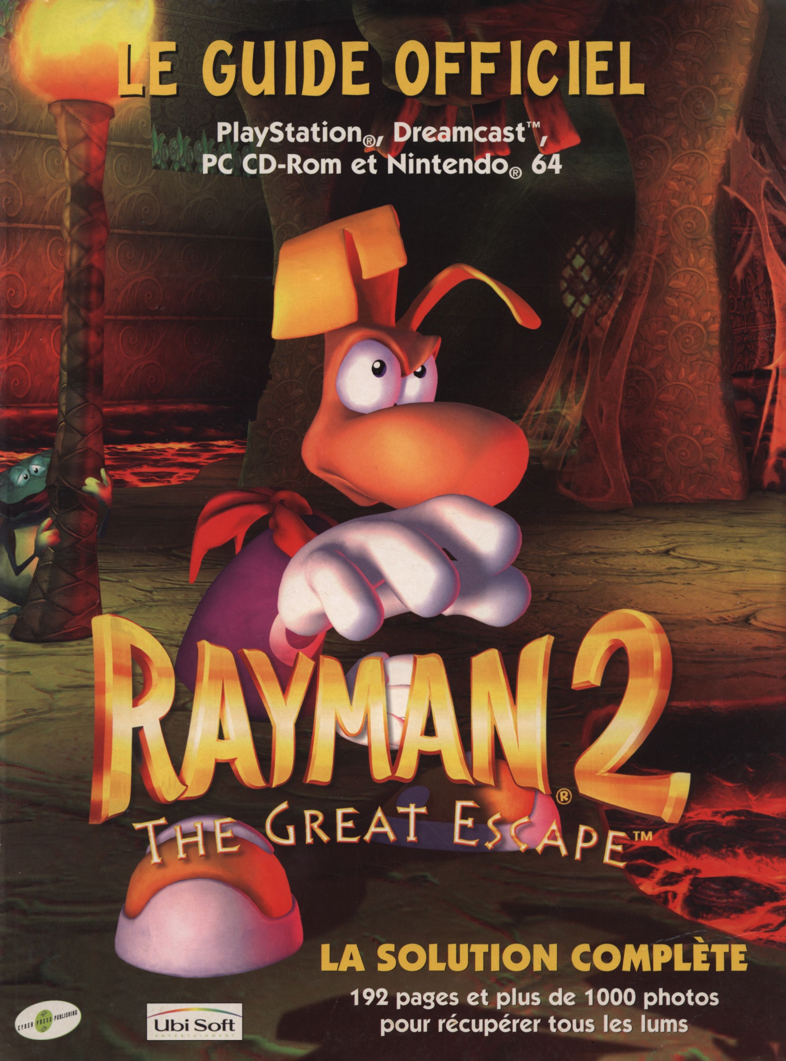


LE GUIDE OFFICIEL

PlayStation®, Dreamcast™, PC CD-Rom et Nintendo® 64

RAYMAN® 2 THE GREAT ESCAPE™

LA SOLUTION COMPLÈTE

192 pages et plus de 1000 photos pour récupérer tous les lums

Cyber Press Publishing
Ubi Soft Entertainment

ÉDITO





Diable ! Des robots pirates maléfiques ont envahi la paisible planète de Rayman ! Harangués par leur terrifiant chef, Barbe-Tranchante, ils veulent conquérir ce monde docile pour le vider de toutes ses richesses et rendre esclaves ses habitants. Alors que Rayman combat sur tous les fronts avec ses fidèles compagnons, Clark et Globox, les pirates font sauter le Cœur du Monde en centaines d'éclats qui deviennent des lums jaunes. L'essence même de la planète ainsi dispersée, Rayman se retrouve immédiatement privé de tous ses pouvoirs. Capturé peu de temps après par les pirates, il se retrouve jeté sans merci dans une geôle froide et lugubre. Alors qu'il réfléchit aux moyens de sauver son monde, Globox est à son tour jeté en prison avec son ami ! Tout semble alors perdu pour nos héros. Eh bien non, car Globox s'est arrangé pour remettre à Rayman un de ses pouvoirs, façonné par la fée Ly ! Commence alors une lutte de tous les instants sur la planète au cours de plus de vingt niveaux, que nous décortiquerons en détails, par plus de mille photos, pour vous permettre de récupérer les huit cents lums de la version PlayStation, et mille et un lums des versions Dreamcast, PC et Nintendo 64. De plus, vous trouverez plein d'infos sur la conception de Rayman, avec une interview exclusive de son créateur, ainsi que de la société qui lui a donné le feu vert pour prendre forme. Des renseignements qui vous permettront de devenir le spécialiste de la mascotte d'Ubi Soft !

SOMMAIRE

Introduction



La Solution









Rayman 2 - GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL

ISBN : 7615-2148-8 - Imprimé en France - Distribué par Ubi Soft Entertainment - Produit par Cyber Press Publishing.



CYBER PRESS PUBLISHING S.A. Capital Social: 9 700 000 F
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex. Téléphone : 01 41 06 44 44 - Fax : 01 41 06 18 58. www.loisir.net

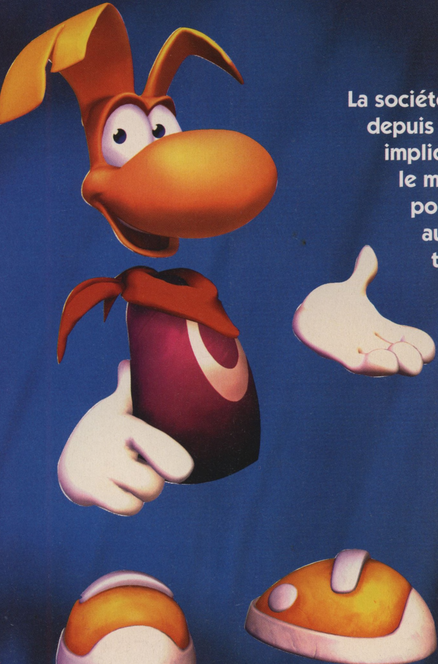
Président-directeur général : Marc ANDERSEN
Directeur général adjoint : Philippe DELEPLACE
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice administrative et financière : Sonia TUOVIC'
Contrôleur de gestion : Séverine MADINIER
Directrice Marketing et commerciale : Isabelle WEILL (iweill@loisir.net). Tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing : Shirley DECUPÈRE
Responsable du développement : Guillaume LÉVY

Rédacteur en chef : Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Chef de projet : Emmanuel VILLALBA
Rédacteurs : Sylvain CACHARD, Daniel MOHAMEDALY, Stéphane RAKOTONDRAINIBE, Virgile VOIRIN
Secrétariat général de rédaction : Catherine MONTAGNON
Secrétaires de rédaction : Louis BERG, Claire DELENCLOS
Secrétaire de rédaction technique : Richard EL MESTIRI
Conception graphique : Sophie LAHAXE
Maquette : Sophie LAHAXE, Sylvie DUPUY
Fabrication : Société Edipro - Photogravure : Quadratin - Impression : REG (77 - Lagny)

UBI SOFT ENTERTAINMENT 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex. www.ubisoft.fr
Concept Original : Michel Ancel, Frédéric Houde - Chef de Groupe Edition : Isabelle Mallet - Chef de Produit : Coppélia Steiger



Ubi Soft, quatorze ans de savoir-faire dans le multimédia



La société Ubi Soft existe depuis 1986. Elle s'est impliquée très tôt dans le monde du multimédia pour occuper, aujourd'hui, une place très importante dans cet univers en pleine évolution. Ubi Soft a réussi à s'imposer sur ce marché très concurrentiel grâce à des produits de qualité dont Rayman est un exemple couronné de succès !





C'est en 1986 que tout commence, sous l'impulsion des cinq frères Guillemot. Ils créent la société Ubi Soft pour éditer et distribuer des logiciels de loisirs éducatifs. De grands éditeurs américains font tout de suite confiance à cette nouvelle société française pour la diffusion de leurs logiciels dans notre pays. C'est le cas, entre autres, de Microprose, Sierra On Line, Electronic Arts ou encore Novalogic.
En 1989 Ubi Soft crée ses premières filiales de distribution en Grande-Bretagne, en Allemagne et aux États-Unis. Deux ans plus tard, Ubi Soft lance le jeu Star Wars : L'Empire Contre-Attaque, et des jeux comme Street Racer sur le marché des consoles de jeux Nintendo et Sega.
Les années 1994 et 1995 correspondent au lancement du jeu Rayman qui s'est vendu à ce jour à plus de 6,5 millions d'exemplaires dans le monde. Pour l'occasion, Ubi Soft crée une structure de production intégrée, organisée en studios spécialisés par métier. Dans le même temps, l'implantation de structures de distribution continue en Espagne et en Italie.
En 1996, Ubi Soft fait son entrée sur le second marché de la Bourse de Paris. C'est aussi le lancement de deux jeux qui marqueront cette époque, à savoir POD et F1 Racing Simulation. POD est une course de véhicules futuristes qui exploite les toutes nouvelles fonctions du Pentium MMX, tandis que F1 Racing Simulation s'impose comme LA simulation de F1, incontournable pour tous les fans de courses de voitures sur PC. Ubi Soft continue son développement à travers le monde avec des structures de production à Shanghai, Montréal, ainsi qu'en Australie.
L'année 1998 confirme la tendance au développement de la société française, avec l'implantation de structures de distribution aux Pays-Bas, en Belgique et au Danemark. Des unités de production sont également créées à Casablanca, New York, Barcelone, Milan et Tokyo. Par ailleurs on assiste à la signature d'accords de licence ou de distribution d'envergure européenne ou internationale (Criterion Studios, The 3DO Company, etc.).
L'année 1999 est marquée par la signature d'accords de licences avec les géants hollywoodiens. Disney Interactive pour les licenses Dinosaure, Donald, Jungle Book, Aladin ; Dreamworks pour Eldorado et Warner Bros Interactive Entertainment pour Batman. Une structure de production est créée à Pékin et une filiale de distribution au Brésil.
Enfin, en 2000, le titre Ubi Soft est transféré au Premier Marché de la Bourse de Paris. De nouveaux accords sont signés pour la création et l'édition de nouveaux titres avec Scholastic Entertainment, Disney Interactive à nouveau, Sony Pictures Consumer Products Inc et Light and Shadow Production. Ubi Soft s'impose également comme une entreprise qui possède une force de propulsion dans les domaines de demain : avec Game Loft™, dans le secteur du jeu on-line, avec LudiWap dans celui de la téléphonie mobile, et avec la création en février 2000 d'Ubi Ventures, société destinée à prendre des participations dans les "start-up" à fort potentiel.
Après quatorze ans d'existence, Ubi Soft a réussi à s'implanter dans 18 pays et à passer des accords de distribution ou de licence avec 52 pays. Au total, Ubi Soft compte plus de 1600 collaborateurs à travers le monde et son chiffre d'affaires pour la période 1999-2000 s'élève à 1,224 milliards de francs.
À noter qu'il est en augmentation sensible (+ 40,7%) par rapport à l'année précédente. Voilà un bel exemple de réussite économique que de nombreuses sociétés doivent envier...
Entre fantaisie et réalisme, entre personnages légendaires et fantastiques, l'ambition d'Ubi Soft est de faire partager, à tous les joueurs, des univers forts en émotions et en sensations.

Les produits édités par Ubi Soft

Voici un petit récapitulatif des principaux produits édités par Ubi Soft. Regardez bien la liste, vous avez certainement déjà joué ou appris avec certains d'entre eux, que ce soit sur console ou sur PC.

- **Rayman, bien sûr, avec toute la collection des Rayman sur PC, sur PlayStation et Game Boy, et maintenant Rayman 2 sur tous formats.**
- **POD, F1 Racing Simulation, Monaco Grand Prix et Speed Devils pour ce qui est des courses en tout genre.**
- **Trois produits mettant en scène les célèbres Playmobil : Hype The Time Quest, Laura et le secret du Diamant, Alex à la ferme.**
- **Toute une série de produits éducatifs basés autour de différents personnages : Rayman, mais aussi la famille Cosmic, Tim 7 ou encore Valdo. L'ensemble est complété par des logiciels de formation artistique et musicale, notamment à la guitare et au piano.**

Pour être complet, il faut ajouter à cela les logiciels coproduits par Ubi Soft tels que Arcatera, Taxi 2, Grandia ou encore Yannick Noah All Star Tennis.

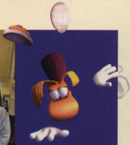




Du premier coup de crayon au jeu final

Par bien des côtés, la réalisation d'un jeu vidéo s'apparente à celle d'un film ou d'un dessin animé. C'est particulièrement vrai pour Rayman 2 - The Great Escape, un jeu qui permet encore un peu plus à Rayman de s'affirmer comme la grande vedette virtuelle d'Ubi Soft. Alors, pour tout savoir sur le jeu, la façon dont il a été réalisé et les buts recherchés par les créateurs, on vous livre tous les petits secrets du making of.





Une équipe des studios parisiens d'Ubi Soft à Montreuil en charge du projet Rayman 2.

Un projet de l'importance de Rayman 2 ne se concrétise pas du jour au lendemain, surtout au vu des ambitions affichées par Ubi Soft pour son personnage fétiche. Le passage de l'univers en 2D de Rayman à celui en 3D de Rayman 2 impose un travail beaucoup plus conséquent. Et qui dit plus de travail dit forcément plus de moyens, qu'ils soient financiers ou humains. De plus, Ubi Soft a choisi de développer plusieurs versions de Rayman 2 : PC, Nintendo 64, PlayStation et Dreamcast. Autant de machines avec des spécificités propres qu'il convient d'exploiter au mieux pour assurer la qualité du jeu sur toutes ces plates-formes.

Des moyens dignes d'une production hollywoodienne !

La création d'un jeu vidéo se rapproche de celle d'un film. Dans le cas de Rayman 2 - The Great Escape, les similitudes sont nombreuses. Le premier point commun concerne le budget : Rayman 2 aura coûté le prix d'un film d'action moyen aux États-Unis. En revanche, l'avantage est qu'il n'est pas nécessaire de verser des cachets faramineux aux acteurs, Rayman n'étant pas encore trop exigeant côté salaire... L'investissement financier est tout de même presque trois fois supérieur à celui du premier Rayman ! Il suffit de voir les premières images du jeu pour comprendre les raisons de cette augmentation substantielle : tout est plus beau, plus recherché, plus abouti aussi et, comme à l'usage c'est le joueur qui en profite, nous n'allons pas nous en plaindre, bien au contraire. Plusieurs équipes (Paris, Montpellier et le studio chinois) ont contribué au projet. Cette dispersion géographique n'est pas un problème, chaque studio étant plus ou moins indépendant et en charge d'une partie bien spécifique du développement. En tout, c'est plus d'une centaine de personnes qui auront travaillé sur le projet Rayman 2, et ce pendant une durée de trois ans... Rayman premier du nom étant apparu en 1995, c'est donc deux ans plus tard qu'a été lancé le développement de cette suite. Le personnage est le même et l'action se situe après celle du premier volet, mais en fait il s'agit d'un jeu totalement nouveau. Hormis l'apparence du personnage, rien n'a été repris et les développeurs sont donc partis d'une feuille presque blanche. Comme pour le premier Rayman, c'est à Michel Ancel que l'on doit Rayman 2. Les personnes travaillant sur ce projet viennent d'horizons très différents : certaines personnes viennent du cinéma ou

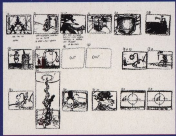


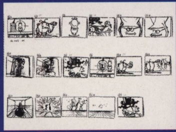


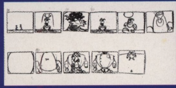














Une fois l'écriture du scénario terminée, le story-board est la première étape visuelle du jeu. C'est une sorte de petite bande dessinée en noir et blanc, assez sommaire et dans laquelle chaque plan ou phase de jeu est mis en image. C'est sur cette base que le travail des graphistes va pouvoir commencer.



du dessin animé, d'autres des jeux vidéo ; on trouve des graphistes, des animateurs, des metteurs en scènes, des spécialistes des effets spéciaux, du son... Il ne manque que des cascadeurs ! Tout commence par l'écriture du scénario et la réalisation du story-board. C'est ici que se décident les grandes lignes du jeu et que vont être définis les personnages.

Alors que le premier Rayman était un jeu 100 % action, Rayman 2 fait appel à une véritable histoire. Bien sûr l'action reste toujours prédominante, mais il s'agit cette fois d'un jeu d'aventure/action. Les auteurs ont donc créé de toutes pièces un monde complexe, s'attachant à lui donner une totale cohérence. C'est ainsi par exemple que Rayman ne passera pas brutalement d'un décor à un autre, mais progressivement : une forêt paradisiaque pourra se transformer en marécage pour finir en littoral. Cela peut paraître évident comme ça, mais ce n'est pas toujours le cas dans les jeux d'action. Il faut donc prévoir dès le début quels vont être les décors traversés, les personnages amis ou ennemis rencontrés, les obstacles, les actions à réaliser, etc. Une fois que tout cela est notifié noir sur blanc, les dessins remplacent les mots avec la création du story-board. Les dessinateurs s'en donnent à cœur joie pour illustrer les personnages et les décors imaginés par le ou les scénaristes. Chaque scène qui sera dans le jeu est illustrée plus ou moins sommairement, un peu à la façon d'une bande dessinée.

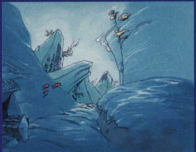


Les décors sont dans un premier temps soigneusement dessinés et mis en couleur de manière traditionnelle. Leur création numérique viendra ensuite.









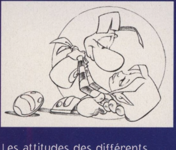
LE MAKING OF

Tous les plans y sont représentés, avec les angles de vues choisis, les éventuelles paroles des personnages, etc. Le résultat est comparable à une bande dessinée en noir et blanc. Décors et personnages sont également dessinés de manière plus précise. Une fois que tout cela est

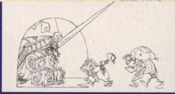


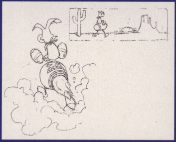






Les attitudes des différents personnages sont dessinées par les graphistes dans un premier temps sur papier pour permettre ensuite aux animateurs de les recréer sur ordinateur.







De petites scènes dessinées donnent des informations précieuses quant aux tailles des personnages les uns par rapport aux autres, ou par rapport aux éléments du décor.













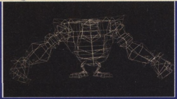
Dernière étape avant l'entrée en action des ordinateurs, des dessins de scènes complètes et en couleur qui donneront une idée précise de l'atmosphère qui doit régner dans les différentes phases de jeu.



terminé, les ordinateurs entrent en scène avec, dans un premier temps, les graphistes. C'est à eux que revient la charge de dessiner en 2 ou 3 dimensions tous les éléments du jeu : personnages, animaux, armes, objets en tout genre, décors, etc. Les graphistes travaillent en binôme avec les animateurs qui vont donner vie aux personnages. Ils vont devoir décomposer tous les mouvements des différents personnages afin de pouvoir les réutiliser dans les scènes où cela sera nécessaire. Pour le personnage de Rayman, par exemple, il faut pouvoir le faire marcher, courir, sauter, nager, ramper, escalader, faire de l'hélico avec ses cheveux, utiliser son poing magique, etc. Autant d'actions qu'il va falloir décomposer très précisément, image par image, avec pour résultat les superbes animations de Rayman 2. Ce travail long et fastidieux est indispensable, et de lui dépend en grande partie le plaisir que l'on aura à jouer, à regarder et à faire évoluer le personnage dans le jeu. Pour l'animation de Rayman, l'influence des dessins animés est évidente, et même s'il n'a ni bras ni jambe, on retrouve des expressions de certains personnages de Tex Avery.



Chaque personnage est d'abord modélisé en 3 dimensions. Selon sa complexité, il sera composé de dizaines, de centaines ou de milliers de polygones. À gauche, la représentation filaire du personnage, son squelette en quelque sorte. Au centre, le personnage suite à un rendu rapide qui permet d'évaluer ses volumes dans l'espace. Enfin à droite, le résultat final suite à l'application des différentes textures.



Clark en représentation filaire, ou l'incroyable complexité de structure du personnage.

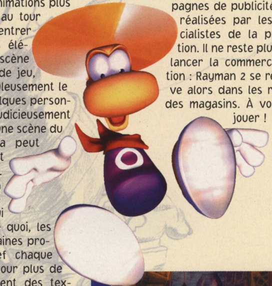
Lorsque tous les personnages, objets et décors sont prêts et les animations plus ou moins finalisées, c'est au tour des metteurs en scène d'entrer en action. Avec tous ces éléments, les metteurs en scène vont créer des situations de jeu, toujours en suivant scrupuleusement le story-board. Un décor, quelques personnages, différents objets judicieusement placés, et nous voilà avec une scène du jeu. Vu comme ça, cela peut paraître simple, mais en fait tout est très complexe. Chaque personnage non joueur doit être doté d'une intelligence artificielle lui évitant de faire n'importe quoi, les décors doivent avoir certaines propriétés particulières, bref chaque détail a son importance. Pour plus de réalisme, les objets utilisent des textures très détaillées et chaque scène dispose d'un éclairage bien spécifique. Ces deux aspects contribuent grandement à donner à Rayman 2 cette ambiance magique si particulière. Une fois que tout cela est en place, il faut encore placer et déplacer les caméras selon l'angle de vue que l'on souhaite donner au joueur en fonction du niveau en cours. À ce stade, graphistes et animateurs peuvent encore être nécessaires pour rectifier certaines choses et améliorer encore le réalisme. Des spécialistes d'effets spéciaux sont également nécessaires pour simuler et reproduire certains éléments ou situations précises : explosions, fumées, eau, magie, etc.

La musique de Rayman 2 est interactive !

Un jeu ne serait pas un jeu s'il n'y avait pas une ambiance sonore digne de ce nom. Et Rayman 2 est particulièrement bien loti de ce côté-là. Mais, pour en arriver là, encore faut-il composer la musique (en plus elle est interactive !), enregistrer les différents bruitages, les retravailler si besoin et, enfin, les faire correspondre aux différentes phases et actions du jeu. C'est aussi le moment de faire essayer quelques préversions à des joueurs triés sur le volet. Ils auront la charge d'évaluer, dans le plus grand



secret, la difficulté du jeu, la bonne réponse des commandes, et de relever toutes les erreurs et autres bugs inévitables sur un jeu en cours de développement. Aux programmeurs ensuite de rectifier le tir pendant que boîtes, notices et campagnes de publicité sont réalisées par les spécialistes de la promotion. Il ne reste plus qu'à lancer la commercialisation : Rayman 2 se retrouve alors dans les rayons des magasins. À vous de jouer !





Une fois les décors et les personnages terminés, on applique des effets spéciaux, comme au cinéma !

Questions & Réponses aux développeurs : RAYMAN 2 PlayStation®


Michel Ancel

Trois personnes nous ont parlé de Rayman 2 PlayStation®

- **Michel Ancel : Créateur de Rayman et Directeur Artistique de tous les jeux Rayman.**
- **Serge Hascoet : Responsable du Design Jeux.**
- **Nathalie Paccard : Chef de projet, Rayman 2 PlayStation®.**

Pourquoi une suite cinq ans après le premier Rayman ?

Michel Ancel

L'univers de Rayman est assez riche pour créer un nouvel épisode, cependant il nous a fallu pas mal de temps pour développer un moteur parfait pour la 3D. En effet, des technologies nouvelles nous permettaient d'aller encore plus loin et de donner aux joueurs des sensations plus fortes.

En fait, il me semble que le mot "suite" n'est pas approprié. Nous avons attendu cinq ans pour développer Rayman 2 et, plus nous avancions dans le projet, plus nous nous disions que le jeu aurait dû s'appeler Rayman 5. Effectivement, "Rayman 2 The Great Escape" est une véritable révolution. Nous voulions apporter de nouvelles idées, des innovations de jeu dans un environnement 3D. Rayman 2 est un concept plus mature, l'histoire et l'univers ont une identité plus forte, le scénario est plus développé.

Comment définiriez-vous le personnage de Rayman ?

Michel Ancel

Je trouve que Rayman est un personnage qui dégage beaucoup d'énergie et de bonne humeur. Il adore l'action et l'humour. Il est impossible de le décrire en le limitant à un certain nombre de pouvoirs ou de capacités ; ce sont les situations de jeu qui en créent de nouveaux en permanence. En fonction de ce que Rayman va rencontrer durant le jeu, il va développer différentes capacités que le joueur va découvrir progressivement, ce qui créera de nouvelles sensations. Cette évolution donne naissance à des situations inédites et nous a permis d'exploiter de nouvelles orientations.

Quelle est la principale évolution entre le premier Rayman et Rayman 2 ?

Michel Ancel

Il y en a énormément ! Si je devais n'en choisir qu'une, je dirais que la principale différence entre Rayman 1 et Rayman 2 est l'importance beaucoup plus grande du scénario. Cela ajoute énormément de cohérence au monde dans lequel le joueur évolue. Rayman 2 vit désormais une véritable histoire, avec pour conséquence principale une plus grande implication du joueur dans la partie.

Je suis persuadé que le fait d'avoir un scénario bien ficelé est une nouvelle tendance pour ce genre de jeux. Maintenant le but n'est plus simplement de passer d'un niveau à un autre, mais aussi d'écrire une histoire ; ce n'était pas le cas avec la version originale de Rayman.

Michel Ancel



Michel Ancel a 25 ans et travaille dans les studios d'Ubi Soft à Montpellier. Il a quitté l'école pour se consacrer à sa passion, le développement des jeux vidéo. Il commence par quelques petits contrats et travaille comme graphiste et programmeur free-lance. Après quelque temps, il décide de créer son propre projet avec un de ses amis, Frédéric Houde. Ce projet, c'est Rayman, qu'ils viennent présenter à la société Ubi Soft qui se montre tout de suite enthousiaste. Sans plus attendre, ils signent un contrat, on est en 1995, et depuis c'est la spirale du succès ! Rayman s'est vendu à plus de 6,2 millions d'exemplaires à travers le monde, et ce sur PC et PlayStation. À la suite de ce gros succès, Michel Ancel s'est vu confier la direction du studio montpelliérain d'Ubi Soft constitué de quatorze créateurs, graphistes et designers. C'est à lui que revient la charge de créer des projets et de les mener à bien (Rayman 2 en est le meilleur exemple) alors que son ami Frédéric Houde, 28 ans, se concentre sur le design et les aspects techniques des jeux. Aujourd'hui Michel Ancel est devenu une véritable star dans le monde professionnel des jeux vidéo, mais sa façon de travailler n'a pas changé. Michel vit de sa passion, il reste scotché à son ordinateur en permanence et c'est nous qui en profitons.





Nathalie Paccard et le studio chinois

Cela donne une orientation beaucoup plus aventure à Rayman 2. Le scénario est très étroitement lié à l'action, ce qui est le gros point fort de Rayman 2. Dans cet environnement, le joueur va aller de surprise en surprise et, par-dessus tout, avoir beaucoup plus d'émotions.



Nathalie Paccard
Rayman est un jeu de plates-formes, Rayman 2 est un jeu d'action. Les joueurs retrouveront la fantaisie de l'univers de Rayman, bien qu'il ait évolué. Rayman 2 est également plus riche en terme de scénario, ce qui permet au joueur de s'impliquer davantage.
Rayman a évolué : C'est devenu un personnage 3D avec une totale liberté de mouvements. Il est toujours capable d'interagir avec chaque personnage secondaire ou objet de son environnement, et ses pouvoirs ont été améliorés. De plus, la musique correspond aux phases d'action et aux lieux dans lesquels se trouve Rayman.
Les techniques sont différentes : Les instruments de design ont évolué afin de créer une Intelligence Artificielle complexe et progressive pour les personnages secondaires. Ce qui leur permet d'agir de manière indépendante.
De surcroît, des effets spéciaux, des morphings, des jeux de lumière ont permis de créer différentes atmosphères.



Quelles ont été les influences les plus fortes sur Rayman 2 en matière de design ?

Michel Ancel
Rayman 2 est basé sur une foule de choses dont beaucoup sont contemporaines. Mes sources d'inspiration sont très nombreuses et, pour la plupart inconscientes. Quand j'étais enfant, j'avais l'habitude de lire toutes sortes d'histoires sur la Russie, la Chine, les Celtes, etc. Rayman reprend des éléments de ces différents univers, mais avec une dimension beaucoup plus contemporaine et très orientée bande dessinée. Le côté BD est fortement inspiré par Tex Avery, entre autres.
Rayman est un vrai héros au sens propre du terme, et qui conserve en toutes circonstances un bon sens de l'humour, un peu comme Indiana Jones. C'est aussi un peu un rebelle qui combat les méchants comme pourrait le faire un Robin des Bois ou un Luke Skywalker dans Star Wars.

Comment avez-vous réussi à donner à Rayman 2 cette ambiance graphique unique ?

Michel Ancel
Nous voulions vraiment donner un style unique à Rayman 2, avec une très forte identité créatrice. Mon équipe de créateurs dans le studio indépendant de Montpellier est composée de gens très talentueux, venant des quatre coins du monde. Certains viennent de l'univers de la BD, du cinéma, des dessins animés, alors que d'autres ont une grosse expérience en matière de jeux vidéo, d'animation, d'illustration ou de peinture. Le point commun de toutes ces personnes est la passion, ce qui a permis de créer une atmosphère de travail excellente et un esprit d'équipe qui a stimulé la créativité de chacun.

Vous êtes, entre autres, responsable du graphisme et du look de Rayman 2. Quel a été votre leitmotiv pour ce nouvel épisode ?

Michel Ancel
Les graphismes de Rayman 2 sont plus "adultes", de même que l'atmosphère et les personnages sont plus profonds et plus dynamiques. L'esprit est plus délirant que pour le premier.
D'autre part, l'univers est plus cohérent. Il est conçu comme un monde réel avec des liens entre les étapes, à l'instar de tous bons jeux d'aventure, même si le mot clé est "action".



Serge Hascoet
Si je devais choisir deux mots clés pour définir Rayman 2, je dirais :
1) Rythme : dans le monde de Rayman, il se produit toujours des événements qui animent le jeu, des sensations, des émotions.
2) Multiplicité du Gameplay : il existe un trajet normal pour finir les niveaux, mais aussi des chemins cachés pour les joueurs plus avertis.

Nathalie Paccard
Nous avons enrichi et amélioré les mouvements et les possibilités d'action de Rayman. Il marche, court, grimpe, escalade, vole, fait du ski nautique... ! Il peut aussi attraper des éléments et s'en servir comme arme où moyen de transport, et je pourrai continuer encore et encore...

Quelles seraient les trois règles d'or du design 3d ?

Serge Hascoet
1re règle : toujours de l'action mais avec des variations de rythme.
2e règle : le joueur doit savoir clairement quels sont ses objectifs et ses missions durant le jeu.
3e règle : du rythme, du rythme et encore du rythme.

Quels ont été les challenges à relever pour la version PlayStation® ? En quoi ce format a-t-il permis d'améliorer Rayman 2 ?

Nathalie Paccard
Le développement sur PlayStation fut un énorme défi. Nous devions pousser les limites de la console pour apporter au jeu un maximum de qualités afin de pouvoir soutenir la comparaison avec les versions PC, Dreamcast et N64.
Nous avons travaillé sur le rythme global : comment progresser en rythme, à quel moment booster le joueur pour susciter sa curiosité, à quel moment peut-on le pousser à l'action ?
Le "plus" du jeu est sans nul doute l'émotion qui s'en dégage, à la différence des jeux d'action ordinaires, où tout est centré sur la vitesse. C'est à ce niveau que le travail sur les voix, la musique, les sons, les cinématiques et les effets de lumière a été primordial.

Rayman, une vedette internationale

À l'image de nombreux héros de jeux vidéo, Rayman est devenu une véritable vedette internationale. Connu des amateurs de jeux sur ordinateur ou console en Europe, aux États-Unis ou encore en Asie, ce personnage est doté d'un caractère très symphatique. Quelles sont les raisons de ce succès, qui est Rayman et que sait-il faire ? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre.

En réalité on sait peu de choses sur Rayman, si ce n'est qu'il habite un monde imaginaire. Les problèmes ont commencé lorsque Mister Dark a enlevé le grand Protoon qui maintenait l'harmonie et l'équilibre dans l'univers de Rayman. Dans le même temps, la fée Betilla perdait ses pouvoirs magiques en tentant de protéger Protoon, tandis que les Electoons qui gravitaient autour de lui se sont éparpillés dans le pays. Voilà planté le décor du premier jeu ayant mis en scène Rayman. La charge revenant à notre héros de libérer les Electoons et le grand Protoon, tout en évitant les pièges tendus par Mister Dark et ses créatures malfaisantes. Bien sûr, grâce aux talents des joueurs, Rayman parviendra à mener à bien cette mission, ce qui nous permet de le retrouver aujourd'hui pour de nouvelles aventures.

L'attachement que montre le public pour Rayman peut s'expliquer par plusieurs raisons. La première, et sans doute la plus importante, concerne l'apparence même du personnage. À le voir déambuler comme ça sur les écrans, on pourrait le croire tiré d'une bande dessinée ou d'un dessin animé. Ce look ne doit rien au hasard. Michel Ancel, le créateur de Rayman, avoue même s'être inspiré de nombreux spécialistes du genre comme, notamment, Tex Avery. Du coup on comprend mieux pourquoi Rayman s'est vu affublé d'un très gros nez, d'une paire d'yeux en rapport, de pieds imposants et de mains à quatre doigts gantées de blanc. Mais ce qui fait la véritable originalité physique de Rayman, c'est son absence de membres : pas de bras ni d'avant-bras, pas de jambe non plus, ni même de cou, ce qui ne l'empêche pas de porter un foulard... Tous ses membres sont indépendants et ont l'air de flotter dans l'espace, ce qui, associé à l'excellence de l'animation, donne au héros cette personnalité si originale et attachante. Il suffit de le voir évoluer à travers un niveau du jeu pour tomber sous le charme.

Rayman fait son maximum pour sauver son univers !

Rayman est un personnage intemporel ; il n'a pas pris une ride depuis ses débuts en 1995. Impossible aussi de lui donner un âge, mais à voir ses aptitudes physiques dans le jeu, on voit bien qu'il est en pleine possession de ses moyens. On ne lui connaît pas de petite-amie, pas de parents ni même de passion, si ce n'est de rendre service et de faire toujours son maximum pour délivrer ses amis emprisonnés par les pirates. Pour parvenir à ses fins, Rayman utilise l'action et parfois la force, mais ce n'est pas un adepte de la violence gratuite. À ses heures, Rayman est également un excellent pédagogue : il enseigne, entre autres, les langues étrangères, l'orthographe et la grammaire ou encore le calcul. Avec Rayman, l'expression "une tête bien pleine dans un corps bien fait" n'a jamais été aussi appropriée...



Rayman attitude



Pour mener à bien ses nombreuses aventures, et se sortir sans encombre des situations périlleuses dans lesquelles les concepteurs du jeu n'ont pas hésité à le plonger, Rayman a développé un certain nombre de talents et d'expressions. Certains sont plus efficaces que d'autres, mais dans tous les cas c'est le joueur qui y trouve son compte au niveau du plaisir des yeux et des sensations de jeu. En voici une liste non exhaustive, histoire d'avoir un aperçu de ce dont Rayman est capable.



L'acrobatie : Essayez donc de faire le poirier sur une seule main. Pas facile à faire pour un humain, mais Rayman maîtrise cette technique à la perfection.





L'hélicoptère : Lorsqu'il faut utiliser les grands moyens, et qu'il n'y a ni liane ni branche pour se déplacer dans les airs, Rayman est capable de faire l'hélicoptère avec ses cheveux. Un pouvoir que lui donne son amie la fée Ly.





L'équilibre : Rayman pourrait sans complexe se produire au cirque dans un numéro de voltigeur. Il utilise les branches comme des trapèzes et n'a absolument pas peur du vide.



L'escalade : Aucun obstacle ne fait peur à Rayman. Il peut gravir des montagnes sans le moindre problème pour mener à bien sa mission.

LE PERSONNAGE DE RAYMAN



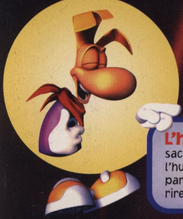


La nage : En milieu aquatique, Rayman est comme un poisson dans l'eau. Non seulement il nage parfaitement bien, mais il est aussi capable de plonger en retenant sa respiration.



De liane en liane : Rayman maîtrise très bien l'utilisation des lianes ou de tout autre cordage pour les déplacements rapides. Admirez comment il se réceptionne, les pieds légèrement écartés. La classe !

Le saut : Autre aptitude aérienne de Rayman : sa capacité à sauter, toujours avec une parfaite maîtrise de la position lors du saut.



L'humour : Rayman est un sacré boute-en-train qui a de l'humour et qui n'hésite pas à partir dans de grands éclats de rire avec ses amis.



La course : Quand la situation l'exige, Rayman n'hésite pas à courir pour arriver plus vite face au danger ! C'est en tout cas un excellent coureur, prêt pour un marathon.



La colère : Malgré son air sympathique et sa bonne humeur générale, il arrive que Rayman se mette en colère. Dans ce cas il le montre, et mieux vaut alors ne pas le contrarier !



La détermination : Lorsque Rayman a une idée en tête, il va généralement jusqu'au bout. Il est très déterminé, et ça se voit !





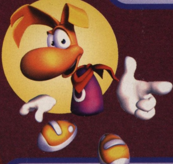


La patience : Rayman aime l'action par-dessus tout. Mais il sait aussi faire preuve de patience en se prenant pour un cow-boy solitaire !



Le jeu : Avec son sens de l'humour très développé et sa curiosité hors du commun, il n'est pas étonnant que Rayman aime s'amuser.





La fierté : Quand Rayman est content de lui, il est fier et cela se voit. Mais on ne lui en veut pas et c'est même plutôt sympa.

La présentation : Rayman prépare-t-il déjà son futur rôle à la télévision ? En tout cas il ferait un très bon présentateur.





L'étonnement : Lors de ses nombreuses aventures, Rayman risque parfois d'être surpris au point d'en tomber sur la tête... ; la preuve !

Le calcul : Même s'il n'utilise que huit doigts, Rayman sait parfaitement compter. Normal, étant donné son activité annexe de professeur pour les plus jeunes.

SCÉNARIO

Un monde en perdition, à la recherche d'un héros.

Le monde de Rayman est en proie à une terrible menace. Le chef des pirates, le terrifiant amiral Barbe-Tranchante a guidé ses hommes pour faire régner la terreur sur l'ensemble des habitants, les réduisant tous à l'esclavage. Même Rayman, malgré ses pouvoirs, n'a pas été en mesure de leur opposer une résistance suffisante. Il se retrouve donc lui aussi captif à bord de "l'Écumeur", le vaisseau d'esclaves des envahisseurs, dont le nombre d'"invités-involontaires" ne cesse d'augmenter. De plus, dans leur colère, les pirates ont brisé le Cœur du Monde en mille morceaux, appelé le Noyau Primordial, bouleversant ainsi l'équilibre en place. Le sort du monde semble alors bien sombre, et peu à peu l'espoir disparaît du cœur des amis de Rayman...

Pendant ce temps, sur l'Écumeur, la valse des nouveaux arrivants continue inlassablement, à l'image de celui emmené manu militari par deux sbires, et traîné avant d'être jeté au fond du cachot où est enfermé Rayman. Il reconnaît alors immédiatement son ami de toujours, le jovial Globox. Alors que Rayman lui apprend qu'il n'a plus





aucun pouvoir et qu'il pense que plus rien ne peut être tenté pour délivrer le monde du joug de l'infâme Barbe-Tranchante, Globox lui donne un lum d'argent, cadeau de Ly, la fée. Grâce à ce lum, Rayman peut à nouveau se servir de son poing magique pour détruire le grillage de sa geôle, et s'enfuir avec son ami. Il devra libérer Ly de sa prison pour qu'elle lui rende la totalité de ses pouvoirs.

Avec ce nouvel état de fait, que les pirates n'avaient certainement pas prévu, l'espoir de voir le monde délivré peut réellement renaître pour des milliers d'êtres innocents qui n'aspirent qu'à avoir une existence paisible. N'écoutant que son cœur, Rayman entreprend alors une longue et périlleuse aventure, avec pour unique motivation le salut de son monde et la mise en échec définitive de Barbe-Tranchante.







LES AMIS DE RAYMAN



Les habitants du monde de Rayman sont tous, bien évidemment, ses amis. Malheureusement, depuis l'arrivée des pirates, la plupart sont emprisonnés.

Les entités magiques



POLOKUS

Polokus, être suprême du monde, est à la base même de toute chose. Il est le créateur, l'essence et l'esprit de tout être. Passant les époques, il demeure le gardien d'une réalité qu'il façonne à son gré, tant ses pouvoirs sont immenses. La légende dit que seule la réunion des quatre masques magiques pourra le faire sortir de sa réserve. C'est pourquoi Rayman doit absolument les retrouver tous les quatre pour appeler Polokus et sauver son monde.



LY

Ly, une des amies les plus proches de Rayman, est une des fées qui peuplent le monde. Depuis l'arrivée de Barbe-Tranchante et de ses pirates, ses pouvoirs ont perdu de leur puissance car l'explosion du Cœur du Monde l'a directement affectée. Elle peut créer des lums d'argent qui donnent à Rayman de nouveaux pouvoirs. Pour l'instant emprisonnée, elle attend l'aide de son ami pour le soutenir à son tour.

LES PTIZÊTRES

Les Ptizêtres, malgré leur apparence et leur comportement bizarre, sont de vieux sages. D'après la légende ils seraient les fils de Polokus, qu'il aurait eus avec la muse des poètes. Cette femme, d'une beauté infinie, fut tellement honteuse de sa descendance qu'elle partit se terrer dans la forêt, au grand dam' de Polokus... Les Ptizêtres ont créé, il y a fort longtemps, la Voie des Portes qui permet de passer d'un monde à l'autre. Du fait de leur grand âge, ils sont assez imprévisibles et tellement gâteux qu'ils se disputent sans cesse pour déterminer qui est leur roi. Ils aideront Rayman à accéder et à activer les portes magiques à chaque fois qu'il réussit à les délivrer.





Les autochtones



GLOBOX

Globox, sous des airs un peu patauds et peureux, a un vrai cœur d'or. Il est le meilleur ami de Rayman, et c'est lui qui vient le retrouver en prison pour lui apporter le premier lum d'argent donné par Ly. Globox, bien qu'il soit légèrement simplet, possède le pouvoir d'appeler la pluie en créant de petits nuages aux multiples effets. Père d'une ribambelle de rejetons (environ 650 d'après certaines sources…), il est aussi uni à Uglette, sa compagne, qui se languit de lui. Comme beaucoup de ses enfants sont captifs des pirates, elle compte sur Rayman pour aller les délivrer.



MURFY

Les Murfys sont de petits êtres volants, uniquement motivés par le désir d'engranger toutes sortes d'informations. Pour eux, chaque événement mérite d'être classifié, aussi anodin soit-il. Présents aux quatre coins du monde, ils ont constitué, au fil des ans, un réseau d'informations hors pair. Et même si une minorité d'entre eux sont captifs des pirates, les autres font tout ce qui est en leur pouvoir pour aider les habitants dans leur lutte, et plus particulièrement Rayman. D'ailleurs, lorsqu'il est en passe de rencontrer un piège, ennemi ou problème nouveau, un Murfy apparaît pour lui dispenser des conseils. De même, grâce aux pierres de pensée disséminées un peu partout, Rayman peut collecter des conseils des Murfys.

SSSSSAM

SSSSSAM, un des habitants à avoir été fait prisonnier par les pirates, est un serpent d'eau particulièrement fougueux. Il réside dans les Marais de l'Éveil et aide toute personne qui le demande à les traverser en ski nautique, accrochée à son cou. Rayman fera d'ailleurs appel à lui car les Marais sont une étape obligée de son parcours.





CLARK

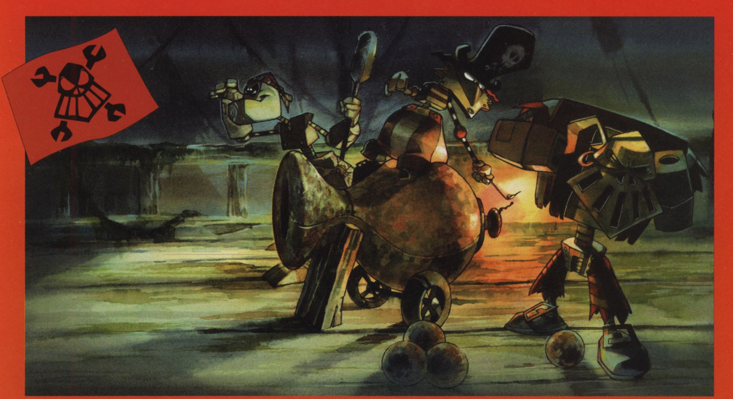
Clark, véritable force de la nature, est capable de s'attaquer à une armée à lui tout seul. Sa carrure imposante, doublée d'une musculature surdéveloppée, suffit généralement à calmer le plus belliqueux des ennemis.

CARMEN LA BALEINE

Carmen, paisible et toujours prête à rendre service, vivait elle aussi une existence sans histoire jusqu'à l'arrivée des pirates. Son rôle consistait à déposer des bulles d'air dans les fonds marins, pourvoyant ainsi aux besoins des plantes des profondeurs et des petits animaux égarés. À l'instar de plusieurs des compagnons de Rayman, les troupes de Barbe-Tranchante l'ont capturée. Dès que Rayman pourra la sauver, elle le guidera dans les fonds sous-marins en dispensant régulièrement des bulles d'air pour l'alimenter en oxygène.



LES ENNEMIS DE RAYMAN



Les pirates, tous dévoués à leur chef l'ignoble Amiral Barbe-Tranchante, sèment le désordre et le chaos. Selon leur type, ils sont affectés à divers postes de combat et entendent bien empêcher Rayman de réunir les quatre masques magiques et de sauver ainsi la planète. Parallèlement, l'écosystème a fait les frais de l'arrivée des pirates et plusieurs espèces sont ainsi devenues des menaces supplémentaires à combattre.



L'AMIRAL BARBE-TRANCHANTE

L'unique désir de Barbe-Tranchante, cet écumeur de planètes qui compte déjà plus d'une centaine de mondes asservis à son actif, est de prendre le contrôle total du monde de Rayman et de réduire toute la population en esclavage. Il est coléreux, despotique et ne souffre aucun échec de la part de ses troupes. D'allure presque ridicule, il n'en demeure pas moins un terrible adversaire, n'hésitant jamais à employer les moyens les plus extrêmes pour atteindre ses objectifs.

Les pirates

Plusieurs types de pirates composent les effectifs de Barbe-Tranchante. Ils agissent selon leur attitude et leurs aptitudes physiques et sont toujours prêts à risquer leur existence pour leur chef et sa cause. Principalement affectés à capturer le maximum de créatures pour en faire des esclaves, ils font régner la terreur partout où ils passent. Tous les modèles de pirates possèdent leurs forces et leurs faiblesses, détaillées ici pour les plus courants d'entre eux.



LES GORILLES

Attaque favorite : l'écrasement
Intelligence : limitée
Déplacement : rapide
Point faible : foncent sans penser à s'arrêter
Comment les battre : les attirer vers un gouffre pour les faire chuter



LES SBIRES

Attaque favorite : boules d'énergie
Intelligence : très moyenne
Déplacement : mobiles mais mauvais stratèges
Point faible : dorment d'un sommeil de plomb
Comment les battre : tirer à distance en utilisant le "Strafe"



LES PETITS ET GROS PIRANHAS

Les poissons qui peuplent les rivières et les fleuves, touchés par le déséquilibre écologique, sont devenus de féroces piranhas carnivores. Les plus petits d'entre eux se trouvent généralement en profondeur et se déplacent par bancs entiers, alors que les gros sont solitaires et jaillissent hors de l'eau à la recherche d'une proie. Une seule attaque d'un gros piranha suffit d'ailleurs à déstabiliser Rayman et à le faire tomber à l'eau, s'il est en train de sauter ou de grimper sur des racines. Sous l'eau, les petits le pourchassent grâce à leur vivacité et lui font perdre de sa vitalité peu à peu.



JANO, LE GARDIEN DE LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES

Toutes les créatures issues des cauchemars de Polokus sont soigneusement enfermées dans une grotte surnommée "La Grotte des Mauvais Rêves". Un monstre terrifiant y est détaché pour décourager et repousser toute personne osant s'y aventurer malgré tout. Le gardien, qui possède de mystérieux talents magiques, est en quelque sorte un des garants de l'équilibre du monde. Plusieurs légendes font état d'un fabuleux trésor qui serait caché dans la grotte. Réalité ou pure spéculation ? Personne n'en est jamais revenu pour le dire…



LES POULETS-ZOMBIES

Comme les piranhas, ces poulets dénaturés sont le fruit d'une catastrophe qui touche certains animaux. Terrorisées par les pirates, les poules ne pondent plus que des œufs desquels naissent ces créatures fantomatiques. Les poulets-zombies errent ainsi au gré des mondes et, sans être particulièrement agressifs, leur simple contact enlève à Rayman une partie de sa vitalité. On les trouve vagabondant dans les Marais de l'Éveil, entre autres.

LES ARMES DES PIRATES



Barbe-Tranchante, qui dispose d'une flotte de vaisseaux conséquente, a aussi jugé utile d'équiper tous ses bâtiments, mobiles et fixes, de dispositifs de défense redoutables. Non content de ses troupes déjà nombreuses, il a également disposé, çà et là, des unités de patrouilles volantes. Son armada destructrice lui semble alors intouchable et inattaquable, jusqu'à aujourd'hui...



LES BOULETS

Les boulets, qu'ils proviennent des canons montés sur les bastions ou sur les bateaux pirates, sont terriblement efficaces. Prévus pour exploser à l'impact, ils peuvent atteindre une cible en mouvement à plusieurs dizaines de mètres. Il est préférable de tirer dessus dès qu'ils sont envoyés, notamment lorsque Rayman traverse des ponts de bois qui ne résistent pas à l'explosion.

LES OBUS

Les obus, grâce à leur mobilité quasiment sans limite, peuvent se faufiler dans les endroits les plus exigus pour poursuivre un ennemi. Il est conseillé de les détruire dès leur apparition et de ne surtout pas les laisser approcher, surtout qu'ils évoluent généralement par groupe de trois.





LES CANONS

Citadelles réputées imprenables, les bastions des pirates sont construits à flanc de montagne et sont équipés de puissants canons à répétition lançant des boulets. À l'approche de toute embarcation ou véhicule, ils tirent sans sommation car à l'intérieur des bastions se trouvent de nombreux esclaves.

LES LUMS



La magie est une des composantes essentielles du monde de Rayman, et les lums en sont la source principale. Ces lums sont des éclats de pouvoirs très puissants et différents selon leur couleur. Lorsqu'ils se mirent à penser, leur conscience s'incarna en un être qui n'est autre que Polokus.



LES LUMS JAUNES

Il existe exactement mille et un lums jaunes (huit cent pour la version PlayStation), répartis dans le monde. Ils sont le résultat de l'éclatement du Cœur du Monde, éclatement provoqué par les pirates. Rayman doit en récupérer un nombre précis, dans chaque niveau, pour atteindre un niveau-bonus et parfois accéder à un niveau inédit (version PlayStation uniquement).



LES SUPERLUMS JAUNES

Ces lums jaunes, d'âge respectable, se distinguent par leur taille imposante et leur sourire caractéristique. Ils sont cinq fois plus puissants que les lums jaunes normaux et comptent donc pour cinq d'entre eux.



LES LUMS ROUGES

Ces lums rouges, constitués uniquement d'énergie vitale, permettent à Rayman de reconstituer sa jauge de vitalité, lorsqu'il les récupère.



LES LUMS VIOLETS

Ces lums grappins créent une corde magique lorsque Rayman tire dans leur direction. Aussitôt la corde créée, Rayman s'y accroche et, en se balançant, il peut atteindre des zones éloignées auxquelles il ne pourrait pas accéder autrement.



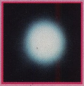
LES LUMS VERTS

Ces lums très importants fonctionnent comme un point de passage. C'est-à-dire que, dès que Rayman en franchit un, sa position est sauvegardée. Ainsi, dans le cas d'une réinitialisation, il réapparaîtra exactement à l'endroit du dernier lum vert passé.



LES LUMS BLEUS

Les lums bleus, uniquement disposés sous l'eau, sont riches en air et restaurent la barre d'oxygène de Rayman lorsqu'il nage sous l'eau. Il existe deux types de lums bleus : les normaux, qui donnent un peu d'oxygène, et les super qui redonnent toute la barre d'oxygène. Notez que Carmen la baleine peut aussi créer des bulles d'air aux fonctions identiques, ce qui permet à Rayman de respirer, même lorsqu'il est en apnée.



LES LUMS D'ARGENT

Seule la fée Ly peut créer les lums d'argent qui donnent à Rayman un nouveau pouvoir. Le premier lum reçu par Rayman lui est apporté par Globox en prison.

LES OBJETS

En effectuant sa quête, Rayman découvre des objets dont certains, sous des aspects anodins, se révèlent fort utiles pour son avancée. De plus, il faut toujours se méfier des inventions des pirates, souvent incontrôlables pour qui ne connaît pas leur point faible.



LES CAGES

À l'intérieur de ces cages métalliques, on trouve le plus souvent les habitants capturés par les pirates. Il arrive aussi que des lums jaunes y soient prisonniers. Afin de libérer toute créature ainsi captive, il faut tirer sur une cage deux fois. Toutes les dix cages détruites, le niveau de vie de Rayman augmente.

LES TONNEAUX (fabrication pirate)

Hautement explosifs, il faut manipuler ces tonneaux avec soin, et surtout ne pas les jeter inconsidérément. Bien que globalement d'aspect identique, il en existe deux sortes à usages bien distincts.



Tonneau explosif

Principalement destiné à être lancé, ce tonneau permet de détruire les sparadraps de métal.



Tonneau volant

Si Rayman porte ce tonneau et l'approche d'une flamme, il pourra voler durant quelques secondes en pilotant le tonneau comme un avion ! Dans certains niveaux du jeu, Rayman devra voler tout au long du niveau. Entraînez-vous !

LES MISSILES (fabrication pirate)

Aussi capricieuses qu'un étalon, ces "bombes intelligentes" ne peuvent être montées qu'après les avoir épuisées en les faisant tourner en rond. Prudence toutefois, car même chevauché, au moindre choc le missile explose automatiquement. Deux types de missiles sont connus : un à pattes, que l'on peut manier comme un cheval, et un second volant, qui évolue aussi dans les airs. Attention, certains sont à la fois à pattes et volants !



LES INTERRUPTEURS (fabrication pirate)

Présents dans la plupart des territoires du monde, ces interrupteurs posés par les pirates, une fois activés, mettent en marche diverses machines, ouvrent de lourdes portes, et stoppent certains pièges. Pour les activer, tirez simplement dessus et une loupiote s'allumera.



LES SPARADRAPS (fabrication pirate)

Pour renforcer leurs constructions, et condammer certaines portes, les pirates n'ont rien trouvé de mieux que des sparadraps géants. Ceux en bois n'opposent que peu de résistance, alors que ceux en métal ne peuvent être détruits qu'avec de l'explosif.



Sparadrap normal

Pour détruire ce type de sparadrap, tirez avec le poing magique normal une seule fois.



Sparadrap en métal

Autrement plus résistants, le seul moyen de venir à bout des sparadraps en métal est de les faire exploser en lançant dessus un tonneau explosif.



LES TORCHES

Les torches n'ont qu'une seule fonction : allumer la mèche d'un tonneau pour vous permettre de vous envoler pendant un certain temps. Pour cela, une fois le tonneau à bout de bras, passez-le simplement près d'une flamme et vous décollerez aussitôt.

LES PRUNES

Ces énormes prunes tombent d'elles-mêmes de leur arbre, ou doivent être décrochées en tirant dessus. Elles ont de multiples utilités : servir d'arme en les lançant sur la tête d'ennemis ou de moyen de transport. Dans ce dernier cas, une fois la prune à terre, grimpez dessus et, pour vous diriger, tirez dans la direction opposée à celle que vous désirez emprunter. Notez que la prune résiste même à la lave.



LES OBJETS MAGIQUES



Créés par plusieurs entités magiques du monde : Ly, Murfy, les Ptizêtres et Polokus, ces objets peuvent être informatifs, martiaux ou véritablement destinés à ouvrir d'autres horizons.



LES PIERRES DE PENSÉE

Sorte de relais télépathiques avec l'indispensable Ly ou Murfy, elles donnent à Rayman la possibilité d'appeler "l'encyclopédie volante". Afin que Rayman entre en contact avec l'esprit de Murfy ou de Ly, il suffit qu'il s'approche d'une de ces pierres.



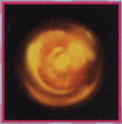
LES PORTES MAGIQUES

Il y a obligatoirement deux portes magiques par niveau, car ce sont elles qui vous déposent dans un nouveau niveau, puis vous permettent d'en sortir une fois celui-ci exploré comme il se doit. D'ailleurs, à chaque niveau fini, vous allez directement sur la Voie des Portes pour passer au suivant ou revenir en arrière si vous le souhaitez.



LES POINGS DE FORCE

Encore plus efficace que le poing magique concentré, car aussi rapide qu'une rafale de poings magiques, ce pouvoir est la meilleure attaque de Rayman. Pour y avoir accès, il faut trouver un des poings de force qui donne en fait trois niveaux d'attaque. Attention, à chaque fois que Rayman se fait toucher ou se réinitialise, il perd un de ses trois poings de force.



LES SPHÈRES MAGIQUES

Similaires à d'énormes boules de cristal, en apparence, ces sphères de couleur (bleue, jaune) doivent être posées sur des socles de couleur correspondante pour que, une fois toutes à leur place, un événement (ouverture de portes par exemple) s'accomplisse.

LES QUATRE MASQUES MAGIQUES

D'après les légendes, la réunion de ces quatre masques est le seul moyen de faire revenir Polokus. Rayman doit donc les retrouver à tout prix et les réunir pour que la magie opère. Chacun est placé dans un sanctuaire des plus mystérieux.









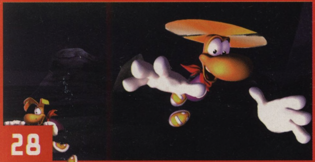
LES MOUVEMENTS DE RAYMAN

Un héros paré à toutes les situations



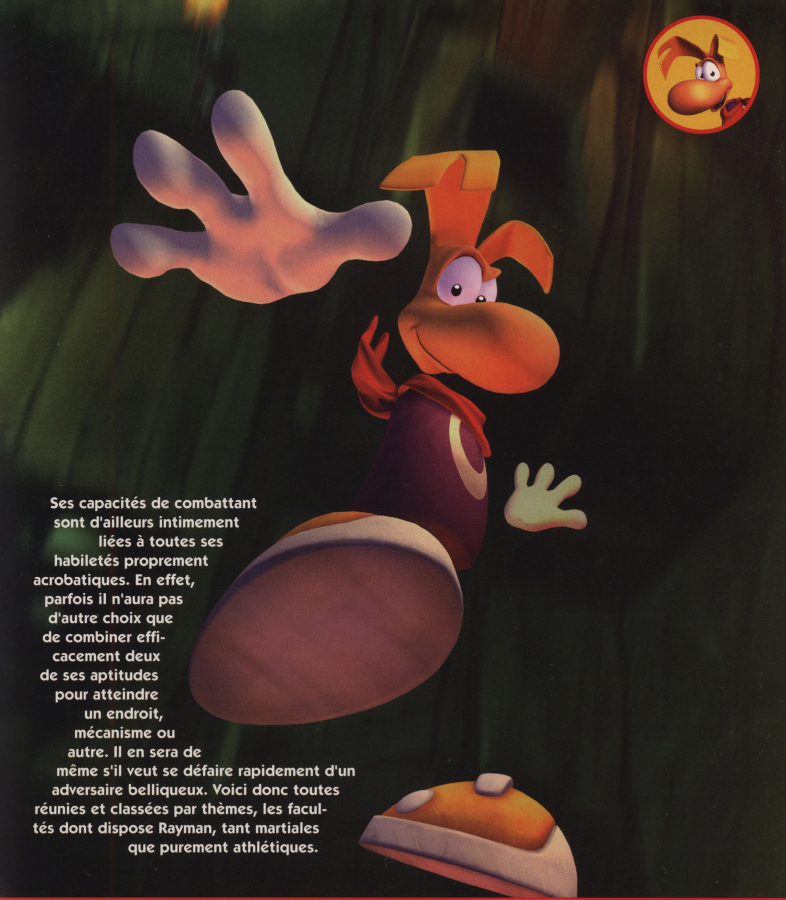
En plus de ses aptitudes premières comme la possibilité de moduler l'allure de ses déplacements terrestres, Rayman est doté également d'un panel de mouvements et de pouvoirs qui lui permettent d'appréhender au mieux n'importe quelle situation. Il peut ainsi s'accrocher aux parois, sauter, se déplacer latéralement, faire de la varappe et même de la plongée sous-marine. Rien ne lui résiste, pas même les murs rapprochés qui n'offrent aucune prise, puisqu'il parvient à ses fins en rebondissant d'un mur à un autre en sautant sans arrêt. Cependant, ses capacités ne s'arrêtent pas là. Grâce à ses pouvoirs qu'il retrouve au fur et à mesure, il devient l'égal d'un acrobate hors pair, s'aidant de lums violets pour se balancer au-dessus du vide ou planant à son gré, une fois ses cheveux en vrille à la façon d'un hélicoptère.











Ses capacités de combattant sont d'ailleurs intimement liées à toutes ses habiletés proprement acrobatiques. En effet, parfois il n'aura pas d'autre choix que de combiner efficacement deux de ses aptitudes pour atteindre un endroit, mécanisme ou autre. Il en sera de même s'il veut se défaire rapidement d'un adversaire belliqueux. Voici donc toutes réunies et classées par thèmes, les facultés dont dispose Rayman, tant martiales que purement athlétiques.







LES MOUVEMENTS DE RAYMAN

1 LES DÉPLACEMENTS

Dans la hiérarchie des compétences disponibles, les diverses formes de déplacement commun sont le premier palier à maîtriser. Il est d'ailleurs fondamental de connaître leur nature et leur fonctionnement sur le bout des doigts pour utiliser par la suite des mouvements avancés qui exigent une dextérité optimale. Commencez donc par prendre connaissance de tout ce dont est capable Rayman, sur terre, dans les airs et sous l'eau, pour pouvoir profiter au maximim de l'aventure.



Marcher à pas de loup

Il est parfois bon de ne pas réveiller des ennemis endormis, ou de prendre son temps pour traverser un endroit étroit ou escarpé. Dans ce but, se déplacer pas à pas est le moyen le plus sûr pour ne pas prendre de risques inconsidérés.



la méthode

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast

Tout en maintenant le paddle analogique dans la direction souhaitée, effectuez dessus une très légère pression, et au besoin marquez des temps d'arrêt pour vous repérer.

PC

La simple combinaison des touches Shift gauche et de l'une des quatre touches directionnelles ↑ ← ↓ → maintenue permet de marcher à pas de loup et d'être très discret.

Marcher à allure modérée



À mi-chemin entre le déplacement sur la pointe des pieds et la course, cette forme de marche n'est que très rarement utilisée. Il faut uniquement s'en servir pour se repositionner, comme lors d'un combat, ou pour se diriger vers un objet à récupérer.

la méthode

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast

Maintenir le paddle analogique dans la direction voulue, tout en effectuant une pression à peine plus soutenue que pour la marche lente.

PC

Il n'y a aucune manipulation au clavier qui permette de marcher à allure modérée. Par contre, l'utilisation d'un paddle possédant une fonction analogique l'autorise pleinement, comme pour la version PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.







La course



L'allure de déplacement la plus utilisée est sans conteste la course. Par ailleurs, elle donne un énorme avantage à Rayman, car la plupart de ses ennemis disposent d'une vélocité moindre. Il lui est donc aisé de les semer ou de les contourner pour attaquer à revers. Son utilité est d'ailleurs incontestable pour des niveaux particuliers où la vitesse prime avant tout.

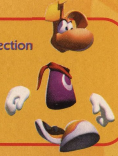
la méthode

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast

Ici, il suffit de maintenir le paddle analogique à fond, toujours dans la direction voulue, pour se diriger rapidement. Il est néanmoins préférable, suivant les cas, de bien repérer les lieux au cas où il y aurait des pièges, ennemis ou autres obstacles sur le chemin.

PC

Pour courir, en fonction de la direction où vous voulez aller, utilisez les touches directionnelles.





Le saut



Comme dans tous les jeux de plates-formes, la nécessité des sauts est primordiale. En fonction de l'endroit ou de la personne à atteindre (lorsque, dans un combat, un ennemi est surélevé par exemple), sauter sur place ou dans une direction donnée est recommandé. En fonction du temps pendant lequel le bouton (ou touche) de saut est maintenu, Rayman s'élèvera plus ou moins haut. De même, si une direction est maintenue du début à la fin d'un saut, Rayman effectue une roulade dans les airs puis une autre à la retombée au sol. Très important : à chacun de vos sauts, repérez-vous à l'aide de votre ombre sur le sol. cela vous évitera de rater une plate-forme ou un objet quelconque à la réception.

la méthode

Nintendo 64

Appuyez simplement sur le bouton A plus ou moins longtemps suivant l'élévation que vous souhaitez atteindre. Vous pouvez également diriger Rayman une fois qu'il est en l'air ou dès l'amorce du saut. Notez que sauter sur place est très pratique, par exemple pour se positionner correctement sur un trampoline afin d'engager un second saut.

PC — PlayStation — Dreamcast

Les touches utilisées sont : Q + les touches directionnelles.

PlayStation

Appuyez sur le bouton ✖ pour sauter plus ou moins haut.

Dreamcast

Appuyez sur le bouton A.



LES MOUVEMENTS DE RAYMAN



La nage et la plongée

Si la plupart des étendues d'eau du monde sont à proscrire, car infestées de piranhas, il existe toutefois des plans d'eau préservés. À l'instar des déplacements terrestres, pour se diriger à la surface ou en plongée, il suffit d'orienter le paddle analogique dans la direction souhaitée. En revanche, une poussée plus ou moins intense sur ce paddle n'a aucune incidence sur la vitesse de Rayman. Attention, si Rayman n'a aucun problème d'oxygène la tête hors de l'eau, en apnée il doit impérativement refaire sa réserve (la longue barre bleue située sous celle de vie) en récupérant les lums bleus (normaux ou super) placés sur sa route. Au cas où il n'aurait plus d'oxygène, la réinitialisation est alors inévitable, et ce indépendamment de l'étendue de sa barre de vie. Sachez également que Rayman peut quand même se défendre sous l'eau et donc se servir de son poing sur tout assaillant potentiel.



la méthode

PlayStation

Le bouton ✖ vous servira à nager, et le paddle analogique à plonger ou bien à refaire surface. Il vous permettra aussi de diriger Rayman sous l'eau, dans toutes les directions possibles. Notez que le maniement de Rayman s'apparente ici à celui d'un avion. En effet, en inclinant le paddle vers le haut vous plongez, et en le dirigeant vers le bas vous faites surface.

Dreamcast

Le paddle analogique servira à faire nager notre héros. Quant aux boutons L et A, ils serviront pour le premier à faire plonger Rayman, et pour le second à le faire remonter.

PC

Pour la nage en surface, orientez-vous simplement en utilisant les touches directionnelles du clavier. Par contre, sous l'eau, lorsque vous désirez remonter à la surface, utilisez simultanément les touches : ctrl ↑

Pour aller plus en profondeur, vous devez aussi utiliser deux touches simultanément, à savoir : Q ↓

Nintendo 64

Pour la nage en surface, hormis le déplacement à l'aide du paddle analogique, il n'y a aucune manipulation particulière à exécuter. Pour l'apnée, cependant, en plus du mode de direction à gérer, il faut également prendre en compte la profondeur. Ainsi, pour gagner les fonds marins, appuyez plusieurs fois ou maintenez le bouton B. Dans le même esprit, remonter à la surface ou simplement nager un peu moins en profondeur s'accomplit en maintenant ou en appuyant plusieurs fois sur le bouton A

2 LES DÉPLACEMENTS AVANCÉS

Le monde de Rayman propose tous les types d'environnement : forêts verdoyantes, montagnes abruptes, grottes volcaniques. Ce sont des lieux à haut risque qui rendent l'épopée de Rayman autrement plus ardue. Notre héros a pourtant plus d'un tour dans son sac pour faire face à tous ces dangers. En effet, loin de s'avouer vaincu par ces obstacles naturels, il en usera à son avantage avec brio. Pour accomplir ces prouesses, ses talents de grimpeur et d'équilibriste lui seront certes indispensables mais, pour des actions particulières, l'usage d'un pouvoir comme la faculté de planer devient obligatoire.





Le mode hélicoptère



Lorsque la distance d'un point à un autre est trop importante pour être couverte par un simple saut, il faut employer une autre méthode. Un des pouvoirs de Rayman lui permet de faire tournoyer ses mèches de cheveux pour se déplacer en mode hélicoptère. Il est alors comme suspendu en l'air et perd de l'altitude très lentement, ce qui lui permet de prendre tout son temps pour aller où bon lui semble.

la méthode

PlayStation

Appuyez sur la touche ✖ par deux fois pour que Rayman déclenche son hélicoptère. Appuyez une fois de plus sur ✖ pour stopper l'hélico.

Nintendo 64

Pour planer, il vous suffit d'appuyer rapidement deux fois de suite sur le bouton Ⓐ, puis de le relâcher, car "l'hélice naturelle" de Rayman se met automatiquement en route. Pour la stopper, appuyez simplement à nouveau sur ce même bouton, et Rayman tombera alors en chute libre. Vous pouvez utiliser le mode hélicoptère à n'importe quel moment, pourvu que vous soyez dans les airs. En vol suspendu, dirigez-vous dans n'importe quelle direction en utilisant le paddle analogique. En revanche, l'utilisation du mode Caméra libre est impossible.

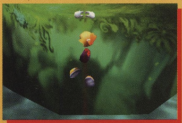
PC

Pour utiliser les mèches de Rayman en tant qu'hélicoptère, appuyez sur la touche [Q] une fois (si Rayman n'est pas déjà dans les airs) afin qu'il saute, puis appuyez alors une seconde fois pour déclencher l'hélicoptère. Pour le stopper, appuyez simplement de nouveau sur cette même touche.

Dreamcast

Appuyez sur la touche Ⓐ par deux fois pour que Rayman déclenche son hélicoptère. Appuyez une fois de plus sur A pour stopper l'hélico.

S'accrocher à une corniche





Passer d'un endroit à un autre, après un saut ou un vol, est une manœuvre qui doit parfois être exécutée au millimètre près. C'est pourquoi Rayman peut, juste avant d'atteindre sa destination, agripper des deux mains le bord de son point de chute final (corniche, pont, plate-forme...). Cela lui évite bien évidemment, soit une chute vertigineuse sans toutefois subir de dégâts physiques, soit une chute fatale et définitive s'il est au-dessus de terrains hostiles comme de la lave ou de l'eau polluée. Ainsi agrippé, Rayman peut se rétablir en toute sécurité. Il suffit pour cela d'appuyer une fois sur la touche de saut. En revanche, il n'est pas forcément possible de se déplacer latéralement sur la surface sur laquelle Rayman est ainsi accroché.

la méthode

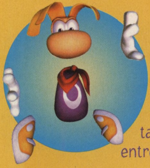
PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64

La marche à suivre est très simple. Selon la distance qui vous sépare de l'endroit à atteindre, optez pour le saut ou le vol en planant (hélicoptère). Lorsque Rayman a atteint son but, il s'accroche de lui-même sans aucune manipulation. Pour vous rétablir sur la surface d'arrivée, appuyez une fois sur le bouton de saut (✖ pour la PlayStation, et Ⓐ pour les versions Dreamcast et Nintendo 64).

PC

Qu'il saute, plane ou tombe en direction d'une paroi quelconque, Rayman s'y accrochera automatiquement sans aucune manipulation particulière à effectuer. Une fois accroché, rétablissez-vous en appuyant sur la touche [Q] ou une des touches directionnelles suivant votre orientation.

LES MOUVEMENTS DE RAYMAN



Grimper entre deux parois



Certains passages, ou ouvertures, sont uniquement accessibles en atteignant le plus haut point entre deux parois rapprochées. Pour y parvenir, Rayman doit grimper en sautant, depuis la base, d'une paroi à l'autre. En fait, il rebondit entre les deux parois jusqu'à ce qu'il arrive au sommet.

la méthode

PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64

Tout d'abord, placez-vous entre les bases des deux parois, puis appuyez une première fois sur le bouton de saut pour prendre de la hauteur. Une fois suffisamment haut, appuyez immédiatement sur le même bouton pour plaquer les mains et les pieds de Rayman sur les parois. Continuez ainsi l'opération jusqu'au sommet et vous atteindrez votre but. Notez que vous pouvez réaliser cette ascension plus rapidement en donnant une direction (droite ou gauche) juste avant d'appuyer une deuxième fois sur le bouton de saut qui vous permet de vous stabiliser entre les parois.

PC

Appliquez exactement la même méthode que celle ci-contre, en vous servant en revanche des touches [Q] **et** [↑]





S'accrocher aux échelles, racines ou filets

Selon les niveaux, vous devez parfois jouer les acrobates, en escaladant des racines géantes ou en évoluant sur des filets horizontaux et verticaux. De plus, il y a de nombreuses échelles de corde à prendre, notamment dans les navires pirates. Quel que soit le type de support, le mode opératoire est toujours le même et reste relativement aisé à accomplir.

la méthode

PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64

Une fois sur le support (échelle, filet ou racines), dirigez-vous normalement avec le paddle analogique pour vous déplacer. À tout moment il vous est possible de quitter ce support pour changer de direction. Pour vous décrocher, appuyez simplement sur le bouton de saut. Très important, sauf pour les filets horizontaux, il est impossible d'utiliser le poing magique et donc de tirer sur des ennemis qui surgiraient. En revanche, la caméra libre fonctionne dans n'importe quel cas de figure.

PC

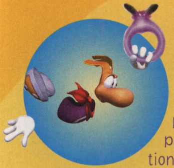
Quel que soit le type de support sur lequel vous vous trouvez, dirigez-vous simplement à l'aide des touches directionnelles

[←] [↑] [↓] [→]



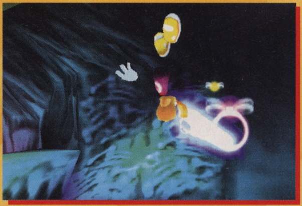






La haute voltige avec les lums violets

Si le mode hélicoptère de Rayman est pratique dans bien des cas, il se révèle parfois insuffisant dans certaines situations. Pour pallier ce problème, il existe, disséminés dans le jeu, des lums violets qui, une fois activés, font office de "balançoires magiques". Ils permettent ainsi à Rayman de prendre rapidement de la hauteur. En effet, une fois Rayman accroché à la corde créée par son poing magique, cette dernière effectue un mouvement de balancier perpétuel qui monte même au-dessus du lum violet utilisé.



la méthode

PlayStation • Dreamcast • Nintendo 64

Vous l'aurez compris, pour activer le pouvoir d'un lum violet, vous devez tirer avec le poing magique à travers l'arceau du lum violet. Cela fait, Rayman est automatiquement attiré par le lum qui crée une corde magique plus ou moins longue selon les cas. Il ne reste plus qu'à attendre l'instant où le mouvement est à son paroxysme pour s'élancer du lum et atterrir en lieu sûr. Accroché au lum, il est bien évidemment possible de choisir sa direction en utilisant le paddle analogique. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser la caméra libre.

PC

En mode hélicoptère, en chute libre ou en saut, pour agripper un lum violet, appuyez une fois sur la touche Q. Balancez-vous à l'aide des touches directionnelleset, lorsque vous le souhaitez, décrochez en réappuyant sur la touche de saut. Il est conseillé de repartir ensuite en mode hélicoptère pour atterrir prudemment.



3 LES TECHNIQUES DE COMBAT

Avec tous les pirates qui ont envahi le monde, il est inévitable que Rayman ait à les affronter pour libérer ses amis de leur joug. S'il est généralement préférable d'éviter autant que possible les combats, il arrive cependant que, dans certaines séquences, l'affrontement soit la seule solution. Bien qu'il ne soit pas un adepte de l'art du combat, Rayman possède néanmoins quelques pouvoirs qui lui permettent de se défendre ou d'attaquer si besoin est. Basées sur l'énergie de son poing magique, les deux attaques dont il dispose s'utilisent principalement à distance sur les ennemis. Elles peuvent également servir à détruire les cages de métal, les sparadraps non métalliques et à activer des interrupteurs. Combinées avec divers mouvements, elles procurent à Rayman une mobilité très pratique pour prendre le dessus. Sous la forme de petites boules jaunes d'énergie lumineuse, ses attaques magiques sont donc bien plus qu'un simple moyen de défense : elles constituent un atout certain.

LES MOUVEMENTS DE RAYMAN



Le poing magique normal



Premier pouvoir récupéré grâce à Ly et Globox, le poing magique s'utilise principalement à distance. En effet, il est fortement déconseillé de s'engager dans un combat quand les ennemis sont trop proches. Au mieux, laissez-les venir à vous pour avoir le temps de vous placer idéalement. La cadence de tir du poing magique normal est relativement rapide. Elle dépend uniquement de votre habileté à appuyer rapidement sur le bouton (ou la touche) correspondant. Par ailleurs, les projectiles ainsi envoyés rebondissent dès qu'ils rencontrent un obstacle autre que les ennemis. À ce sujet, il faut parfois utiliser les rebonds pour atteindre une cage ou un interrupteur trop éloignés. Comme il est expliqué dans la partie sur les mouvements avancés, le poing magique sert également à activer les lums violets. Les conditions d'utilisation de cette attaque sont nombreuses : au sol, en saut, en mode hélicoptère, sous l'eau ou accroché sur une racine vertical.

la méthode

PlayStation

C'est le bouton ■ qui permet de déclencher le tir du poing magique de Rayman. Comme pour les autres versions, plus vous appuierez rapidement sur le bouton de tir, plus vous lancerez de boules d'énergie.

Dreamcast

Pour la version Dreamcast, c'est le bouton B qui s'y colle...

PC

La touche pour utiliser le poing magique normal est Espace. Pour tirer en rafale, appuyez plusieurs fois sur cette touche.

Nintendo 64

Pour activer le poing magique, appuyez simplement sur le bouton B une ou plusieurs fois d'affilée suivant la cadence que vous désirez.

Le poing magique concentré





Basée sur le même type d'énergie que le poing magique normal, cette attaque est également opérationnelle dès le début de l'aventure. Elle consiste simplement en l'accumulation d'énergie dans un seul projectile. Une boule d'énergie environ trois fois plus grosse se forme dans la main droite de Rayman. Elle est à plein régime lorsque des éclairs l'entourent. Sachez que cette attaque ne peut être maintenue indéfiniment : une fois à pleine puissance, elle part automatiquement après cinq secondes.

la méthode

PlayStation

Maintenez le bouton ■ jusqu'à l'obtention de la puissance voulue. Quoi qu'il en soit, une fois la puissance maximum atteinte, le tir partira automatiquement au bout de 5 secondes.

Dreamcast

Le bouton B servant au tir devra être maintenu pour augmenter la puissance de la boule que vous tirerez. La règle des cinq secondes s'applique aussi bien ici qu'aux autres versions.

PC

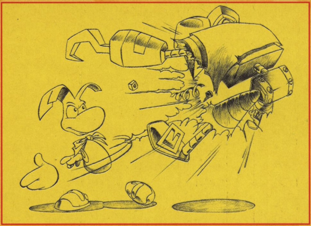
Maintenez la touche Espace et, après 5 secondes, le tir part automatiquement. Vous pouvez aussi le déclencher à tout moment en relâchant la touche.

Nintendo 64

Comme pour le poing magique normal, le bouton à utiliser demeure le même : B. À cela près qu'il faut juste maintenir la pression jusqu'à atteindre la puissance souhaitée, puis la relâcher lorsque la cible est en vue.

4 LES STRATÉGIES DE COMBAT

Lorsqu'un affrontement semble inévitable, il faut rapidement trouver la technique idéale pour se débarrasser au plus vite de la menace. En effet, les lieux des combats varient souvent du tout au tout : clairière dégagée, couloir étroit, lac pollué, etc. Chaque environnement influe de manière inévitable sur le style des techniques de combat. Quant aux ennemis, ils choisissent généralement la position la plus gênante pour vous, ce qui vous oblige à être constamment en mouvement. Voici donc, pour vous aider à combattre au mieux vos adversaires, les stratégies les plus probantes, et ce, en fonction des diverses situations. Notez qu'il est fortement déconseillé d'utiliser le poing magique normal (ou le poing magique concentré) sans faire d'autres manipulations. En effet, la caméra suit le déplacement de Rayman, ce qui est préjudiciable à une visualisation constante de l'ennemi.



Le tir décalé « ou Strafe »

Très utile face aux ennemis les plus communs, à savoir les pirates de base, le tir décalé s'obtient en combinant deux actions : le poing magique (normal ou concentré) et un mode de déplacement spécifique au combat, le "Strafe". Pour le tir, le poing magique normal, bien que moins puissant, est préférable au concentré car il est plus rapide. Quant au mode "Strafe", il permet en fait de se déplacer latéralement. Avant de l'utiliser, il est primordial de s'assurer que Rayman est bien face à son ennemi. En effet, les tirs s'abattent presque automatiquement sur la cible visée, à partir du moment où Rayman est directement face à elle. Cette technique est d'ailleurs valable non seulement pour les ennemis, mais aussi pour les interrupteurs, cages ou portes. Commencez par vous placer face à l'ennemi dès le début de l'affrontement, puis maintenez tout du long le bouton R2 sur PlayStation, L sur Dreamcast, Z sur Nintendo 64 et la touche CTRL pour PC pour que le mode "Strafe" soit actif. Vous pouvez alors vous déplacer où bon vous semble tout en gardant en joue votre adversaire. Surtout n'oubliez pas que l'ennemi riposte lui aussi, donc si cela est possible, après une rafale de tirs vers l'ennemi, protégez-vous derrière un mur ou une poutre, ou n'importe quel autre abri le temps qu'il ait terminé de tirer, ou utilisez le mode "Strafe" pour esquiver son tir.



LES MOUVEMENTS DE RAYMAN

Le tir en déplacement

Sous cette dénomination barbare se cache une tactique que vous devez absolument maîtriser, car elle sert souvent pendant le jeu. En effet, vous vous retrouvez à plusieurs reprises à dos de missile à pattes, ou derrière un serpent en train de faire du ski nautique, ou encore en glisse constante dans un long couloir de glace, ce qu'il faut déjà gérer. En outre, des obstacles se dressent sur votre route, ce qui vous force à slalomer de manière audacieuse. Pour corser le tout, des ennemis volants ou terrestres sont là pour vous stopper net. Il devient alors vital de réussir à gérer tous ces éléments pour arriver sans heurts à la destination finale.
Faisant appel au saut et au tir à répétition, donc au poing magique normal, cette technique s'appuie surtout sur une connaissance parfaite de la zone à traverser. Par exemple, lors de la traversée d'un lac de lave sur une prune géante, vous devez repérer tous les endroits où apparaissent les ennemis, ainsi que les zones à risques comme les trous de lave en fusion. Il en est de même pour chaque parcours de ce type. Une fois ces repérages terminés, n'essayez pas d'éliminer à tout prix tous les ennemis, car certains peuvent être simplement contournés, ce qui vous permet d'ajuster vos déplacements pour une meilleure conduite. Suivant le type de locomotion utilisé par Rayman, vous pourrez soit tirer en restant sur votre "véhicule", soit effectuer des sauts pour toucher la cible et revenir ensuite en planant sur votre "véhicule". Cette alternative sera, dans certains cas, obligatoire.



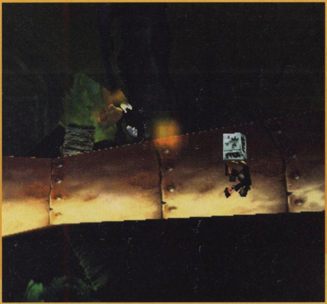


Le tir à rebonds

Vous bénéficiez déjà d'une plus grande mobilité que la plupart de vos ennemis, mais un de vos atouts supplémentaires est la nature même de vos attaques. En effet, celles-ci, une fois lancées, sont même capables de rebondir sur deux surfaces à la fois (murs, objets). L'utilisation de cette technique reste néanmoins réservée à quelques cas extrêmes : interrupteurs en contrebas ou au contraire inaccessibles en saut car trop surélevés par exemple. En combat, calculer les angles idéaux pour que les projectiles arrivent à destination requiert trop de temps. De plus, vous devez pour cela être soit en mode Caméra libre (donc totalement vulnérable), soit en mode "Strafe", ce qui n'est pas forcément le meilleur choix. Vous devez donc utiliser cette technique uniquement pour activer des interrupteurs. Cependant, lors des traversées sur prune géante, l'unique moyen de se diriger est de tirer sur les parois rocheuses tout en sachant qu'un tir à droite vous fera aller à gauche. Vous devez alors toujours tirer sur la paroi opposée à la direction que vous souhaitez prendre.



Le tir en mode « hélicoptère »



Qu'il s'agisse d'éliminer un ennemi ou d'atteindre un objet, le mode hélicoptère n'est pas le plus facile à maîtriser. Il existe néanmoins une possibilité de se replacer face à la cible lorsque l'on plane (vers le haut ou le bas) dans des vents ascendants (ce qui n'arrive qu'une fois). Pour cela, utilisez simplement le mode "Strafe" : vous pourrez ainsi aller à droite ou à gauche tout en étant déjà en mouvement. En revanche, diriger Rayman vers l'avant ou l'arrière ne sert que si vous bénéficiez du mode hélicoptère constant, car vous vous déplacez alors exactement de la même manière que si vous étiez au sol. Toutefois, cela n'arrive qu'une fois durant l'aventure.

En route pour la liberté !



Les pirates sèment la terreur dans le monde entier, réduisant tous les habitants en esclavage. Dans leur désir de répandre la peur et la désolation, ils ont aussi fait éclater le Noyau Primordial, énergie du monde, en mille éclats magiques. Rayman, unique espoir d'affranchissement, est pour lors emprisonné à bord de l'Écumeur, le terrible vaisseau-esclave, commandé par l'amiral Barbe-Tranchante. Alors que tout semble perdu, Globox vient donner à Rayman un cadeau de la fée Ly, un lum d'argent qui lui redonne une partie de ses pouvoirs, et lui permet enfin de s'évader et d'arrêter au plus tôt la barbarie des pirates.

PLAYSTATION

Les lums du niveau

- Lums rouges **X8**
- Lum d'argent **X1**

DREAMCAST - PC - NINTENDO 64

Les lums du niveau

- Lums rouges **X5**
- Lum d'argent **X1**

Les ennemis du niveau

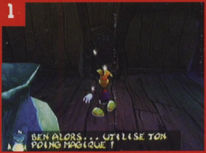


PROLOGUE



Rayman emprisonné, les pirates ont le champ libre pour mener à bien leur tentative de contrôle total du monde. Heureusement, Globox, mandé par la fée Ly, réussit à donner à Rayman un lum d'argent en se faisant jeter dans la même cellule. Rayman retrouve l'usage de son poing magique et ainsi s'évade de sa geôle pour retrouver Ly.

1



Sitôt que le lum d'argent donné par Globox est assimilé, tirez sur le grillage juste en face de vous et passez par cette ouverture, l'autre étant condamnée par de l'électricité.

2



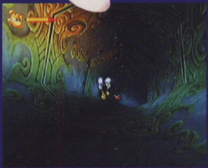
Vous glissez dans un tunnel où se trouvent 5 lums rouges (8 pour la version PlayStation). C'est parfait pour reconstituer entièrement votre barre de vie ! Commencez par aller prendre le premier situé en face de vous, puis restez au milieu du tunnel pour prendre le suivant. Continuez ainsi à descendre, en restant maintenant à gauche pour les trois derniers. Si besoin est, freinez (direction arrière) pour n'en rater aucun.

3



Arrivé au bout du tunnel, Globox vous rentre dedans et vous fait ainsi chuter dans le vide. Le réveil est d'autant plus douloureux que Globox est introuvable, et vous totalement perdu.





Astuce : Pendant la descente, si vous pensez arriver trop vite sur un lum, et donc le rater, faites un saut pour vous ralentir considérablement et vous repositionner. Les lums viennent de toute façon vers vous, à condition que vous ne soyez pas trop éloigné.

La progression : Vous remarquerez que chaque niveau est découpé en deux parties. La section PlayStation, et la section des autres supports qui se compose de la version Dreamcast, PC et Nintendo 64. La version PlayStation diverge des trois autres formats. Les niveaux changent d'ordre lors de la progression et les emplacements des lums et autres bonus sont différents. Certaines parties des niveaux ont soit disparu, soit sont totalement nouvelles. L'ordre de progression est celui de la PlayStation. Pour les autres versions, jetez un bref coup d'œil dans le tableau qui suit. Sachez aussi qu'il y a quelques différences entre les version PC, Nintendo 64 et Dreamcast. Le cas échéant, nous ferons un petit "éclaté" en spécifiant les changements qui apparaîtront. Pour finir, sachez que les photos ont été réalisées sur Dreamcast, pour les versions communes.

Progression PlayStation :
• Prologue • Sylve Fraîche
• La Clairière de la Fée
• Les Marais de l'Éveil
• Le Bayou • La Promenade de Santé • La Baie des Baleines
• Les Collines aux Menhirs
• La Grotte des Mauvais Rêves
• La Canopée • Le Sanctuaire de Pierre et de Feu • Les Cavernes de l'Écho • la Grande Faille
• Le Sanctuaire de Terre et de Lave • Le Tour de Force
• Sous le Sanctuaire de Terre et de Lave • Le Tombeau des Anciens • L'Île Perdue
• Le Vaisseau-Prison • La Vigie

Progression pour les versions Dreamcast, PC et Nintendo 64 :
• Prologue • Sylve Fraîche • La Clairière de la Fée • Les Marais de l'Éveil
• La Grotte des Mauvais Rêves
• Le Bayou • La Promenade de Santé
• Le Sanctuaire d'Eau et de Glace
• Les Collines aux Menhirs • La Canopée
• La Baie des Baleines • Le Sanctuaire de Pierre et de Feu • Les Cavernes de l'Écho • La Grande Faille
• Le Toit du Monde • Le Sanctuaire de Terre et de Lave • Le Tour de Force
• Sous le Sanctuaire de Terre et de Lave
• Le Tombeau des Anciens
• Les Montagnes de Fer
• Le Vaisseau-Prison • La Vigie

Ly, ou le savoir à la portée de tous...



Enfin la liberté ! Mais avant de partir en guerre contre Barbe-Tranchante, mieux vaut se préparer correctement. Justement, Ly, (Murfy sur les versions Dreamcast, PC et Nintendo 64) l'érudite au fait de tout, est là pour faire découvrir à Rayman toutes ses possibilités d'actions, préférant ainsi prévenir que guérir. Sait-on ce que l'avenir réserve ?

Les lums du niveau



Lums jaunes **X10**

Les cages à détruire



Cage **X1**

1



Dès le départ, retournez-vous et placez-vous près de la pierre de pensée, sur le sol. Vous recevrez alors un message de Ly qui vous indiquera les deux mouvements de base de Rayman : le saut et le tir.



2



Devant vous se trouve une superbe cascade d'eau, promesse de mille fraîcheurs. Comme vous n'avez pas le temps de prendre un bain, laissez cette délicieuse vision derrière vous, et passez par l'ouverture de gauche qui traverse la paroi.

3



Sautez sans appréhension dans la cascade au fond du passage. Vous ne vous ferez aucun mal lors de la chute et pourrez, un peu plus bas, continuer votre progression.

4



Près de la seconde pierre de pensée, qui vous en apprendra un peu plus sur les aptitudes de Rayman, vous pourrez collecter votre tout premier lum jaune !

5



Grimpez ensuite les trois plates-formes de gauche et, tout en haut de la troisième, sautez sur la droite au-dessus de la rivière en direction du lum jaune.

6



Récupérez donc le lum jaune, puis le suivant juste à droite de la plate-forme.

7



Continuez à progresser vers la gauche et escaladez l'autre plate-forme. Vous tomberez sur une nouvelle pierre de pensée. Après avoir appris comment diriger la caméra, continuez à escalader les plates-formes suivantes en récupérant au passage les autres lums jaunes.

8



Arrivé à la pierre de pensée suivante, vous apprendrez comment faire l'hélicoptère. Ensuite, sautez de l'autre côté de la falaise en déclenchant votre hélicoptère de manière à atteindre les trois enfants de Globox. Au passage, vous serez obligé de vous accrocher à la paroi pour les aborder.



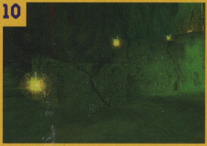
SYLVE FRAÎCHE (PLAYSTATION)

9



Une fois arrivé auprès des enfants de Globox, une conversation s'engagera entre tout ce petit monde. Elle se finira d'ailleurs tristement car les enfants prendront mal le fait que leur père a disparu ! Les pauvres bambins en larmes vous demanderont de le retrouver. Vous serez alors automatiquement propulsé dans un passage situé un peu plus loin.

10



Longez ce passage et, tout au bout, vous débarquerez dans une grande salle pourvue de plusieurs plates-formes, et surtout du restant de lums jaunes présents dans le niveau.

11



Ramassez le lum sur le sol, puis commencez votre ascension en sautant de plate-forme en plate-forme. Tout au bout, grimpez à l'échelle et avancez dans la dernière grande salle.

12



Placez-vous sur une des constructions en pierre et tirez vers la cage. Vous libérerez ainsi quatre Ptizêtres qui, après vous en avoir appris un peu plus sur la disparition de Ly, feront apparaître un vortex menant à la Voie des Portes. Vous pourrez ainsi atteindre le niveau suivant.

SYLVE FRAÎCHE (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Les lums du niveau

Lums jaunes X5



Les cages à détruire

Cages X2



1



Devant vous se trouve une magnifique rivière alimentée par une cascade. Allez tout de suite sur la gauche en dépassant la grosse plante jaune. Peu après, Murfy vient à votre rencontre et vous explique son rôle de conseiller et la nature des pierres de pensée.



2



Après ce premier conseil, suivez le cours d'eau en empruntant le petit chemin qui s'enfonce dans la montagne.

3



Voici la première des 80 cages à détruire. Libérez le lum jaune qui s'y trouve et Murfy vient alors vous expliquer à quoi servent les lums.

4



Prenez donc le lum jaune en sautant et laissez-vous tomber dans le passage qui vient de s'ouvrir, juste sous le lum.

5



Avancez tout droit pour arriver dans une nouvelle zone. Sur la droite, vous voyez une autre pierre de pensée. Consultez-la pour en savoir plus sur la caméra libre.

6



Ensuite, dirigez-vous sur la petite pente à gauche et sautez pour rejoindre le lum jaune situé sur une plateforme légèrement plus loin en face de la vôtre, juste au-dessus d'une pierre de pensée.





En restant de ce côté du cours d'eau, continuez à avancer en sautant devant vous pour accéder au troisième lum jaune placé un peu plus haut.

7



8



Cela fait, progressez droit devant en prenant la rivière à contre-courant et récupérez le lum jaune placé juste sous la cascade du fond.

SYLVE FRAÎCHE (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

9



Mettez-vous ensuite dans le sens du courant (en utilisant la caméra libre), et sautez jusqu'à la plate-forme située juste à la droite de la pierre de pensée qui est dans l'eau.

10



En haut, collez-vous sur la gauche de la pierre de pensée en utilisant le "strafe" pour vous placer idéalement. De là, prenez votre élan et, après un saut puis un vol en hélicoptère, allez vous accrocher face à vous, là où vous attendent trois des rejetons de Globox.

11



La tristesse et le chagrin des enfants de votre meilleur ami méritent amplement que vous couriez délivrer leur père. Engagez-vous alors dans le couloir à droite et parcourez-le jusqu'à arriver dans une immense pièce où se trouve la dernière pierre de pensée.

12



Consultez la pierre de pensée au besoin, puis grimpez entre les deux parois en prenant au passage le lum jaune qui s'y trouve.

13



Une fois au sommet, avancez-vous vers la cage se trouvant au fond à gauche de cette nouvelle salle, et détruisez-la pour libérer des Ptizêtres.

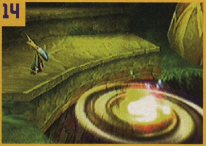
Dreamcast

13A



Une fois en haut de la paroi, retournez-vous et vous distinguerez un lum violet. Il faudra revenir dans ce niveau, une fois le pouvoir du grappin en votre possession. Vous pourrez alors agripper le lum et ainsi atteindre le passage du fond qui mène au village des Globox. Ce village est en fait l'entrée de trois jeux bonus qui apparaîtront au fur et à mesure que vous récupérerez six cristaux magiques, disséminés dans six niveaux. Ils vous seront décrits au cours de votre progression.

14



Une fois qu'ils ont fini leurs pitreries habituelles, les Ptizêtres vous indiquent où trouver Ly. Afin de vous permettre d'accéder à la Clairière de la Fée, ils créent alors pour vous une Porte Magique qui mène directement à la Voie des Portes (à condition que vous ayez les cinq lums jaunes du niveau). Plongez-y et, une fois que vous y êtes, choisissez d'aller à la Clairière de la Fée en utilisant simplement les directions.



L'occasion rêvée de faire ses preuves

Et voilà, c'est le début de la grande aventure pour Rayman. Mais avant tout, l'objectif premier est de délivrer la malheureuse fée Ly, retenue prisonnière et enfermée sous bonne garde. Rayman devra user de malice et d'adresse pour parvenir à sauver son amie. Sur son chemin l'attendent les sbires de Barbe-Tranchante, des piranhas géants et des prouesses acrobatiques à exécuter. Un niveau varié, avec plusieurs zones à découvrir. En bref, une mise en bouche de premier plan, avec à la clé un nouveau pouvoir à gagner !



Les lums du niveau


Lums jaunes X60


Lum d'argent X1


Lums bleus X5


Lums rouges X18

Les cages à détruire


Cages X6

Les ennemis du niveau


Sbires X3


Gros piranhas X3


Tonneaux X8



1



Vous voilà près d'une grande étendue d'eau peu profonde. Commencez par ramasser les lums jaunes autour de l'îlot.

2





Grimpez ensuite sur l'îlot et prenez votre impulsion sur le champignon géant pour rebondir. Vous vous accrocherez alors automatiquement aux racines entourant la branche géante du haut. Vous récupérerez au passage un lum rouge d'énergie.

3



Remontez ensuite le long de la branche pour atteindre le renfoncement dans la paroi. Une fois au bout de ce passage, sautez sur le champignon pour atteindre, cette fois-ci, le haut de la branche.

4



Une fois en haut de ladite branche, activez le gros interrupteur rouge en tirant dessus pour ouvrir la porte en contrebas.

5



Ne descendez pas tout de suite sur le sol pour passer par la nouvelle ouverture, mais continuez à cheminer en haut de la branche pour atteindre une première cage. Vous délivrerez une fée qui fera monter de quelques millimètres votre barre de vie. Il faut savoir que chaque fois que vous délivrez une fée ou un poulet, votre barre de vie augmente d'un cran !



6



Sautez sur la corniche et passez l'ouverture que vous avez débloquée précédemment.

7



Longez le couloir et récupérez les deux lums rouges avant de vous jeter dans la chute d'eau.

8



La descente sera assez courte et, au bout, touchez le lum vert de sauvegarde puis examinez la pierre de pensée. Avancez ensuite de quelques pas.



LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE (PLAYSTATION)

9



Vous vous retrouverez dans une grande pièce à demi inondée par une sorte de pompe à eau géante qui déverse en fait une vase des plus nocives pour Rayman.

10



Sautez sur le tonneau de droite et laissez-vous guider au fil de l'eau verdâtre jusqu'à la prochaine plate-forme.



11



Sautez alors sur le champignon pour atteindre un balcon de pierre en hauteur. Tirez maintenant sur l'interrupteur. La pompe sera alors brisée et l'eau deviendra aussi limpide que du cristal. Sautez alors dans l'eau au niveau de l'interrupteur pour récupérer un lum jaune.

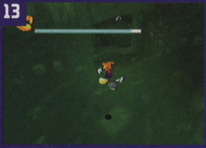
12



Une fois dans l'eau, plongez en direction du lum jaune subaquatique. Vous verrez un passage juste derrière lui. Ne l'empruntez pas tout de suite, mais continuez à nager dans le bassin.



13



Vous découvrirez une seconde ouverture, près de l'îlot au champignon géant.





14



Utilisez ce passage sous-marin et récupérez les lums bleus que vous croiserez, de manière à reprendre un peu d'oxygène lors de votre plongée.

15



Vous déboucherez alors dans une grotte sous-marine garnie de nombreux lums jaunes et bleus. Une fois tous ces bonus en votre possession, faites rapidement surface puis plongez de nouveau pour emprunter le second passage aquatique.

16



Dans la courte traversée qui suit, vous collecterez un lum bleu plus un jaune. Faites ensuite surface et accostez sur la berge.

17



Vous serez tout de suite pris à partie par un petit monstre noir en forme de note de musique. Comme vous connaissez la chanson, ne faites aucun couac et jouez sur la gamme de vos tirs pour lui jouer son propre requiem.



18



Placez-vous maintenant au pied de l'arbre géant et scrutez-le. Vous découvrirez qu'il est plein de lums jaunes et rouges et qu'une cage s'y trouve également.

19



Commencez alors votre ascension le long du tronc en vous aidant des racines, et récupérez tous les lums que vous croiserez. Arrivé à la première branche, tirez dans la cage au fond à droite pour délivrer une deuxième fée, puis finissez l'ascension pour atteindre le renfoncement, tout en haut de la paroi.

20



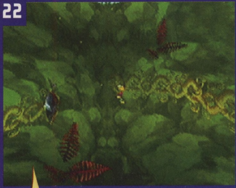
Après avoir collecté un lum de sauvegarde, placez-vous au bord de la grande descente, légèrement sur la droite, puis sautez. Vous récolterez, pendant cette grande glissade, quatre lums jaunes plus deux lums rouges qui sont placés à intervalles réguliers ; une fois à droite, puis à gauche, et ainsi de suite en sachant que le premier lum se trouve à droite.

21



En bas de la descente, vous déboucherez dans une grande aire de jeux, constituée d'un bassin empli de vase nocive ainsi que de piranhas extrêmement affamés !

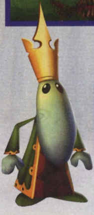
22



Le but ici sera de vous accrocher aux racines sur la paroi de droite (quand la caméra est placée derrière Rayman), et de récupérer les lums jaunes et rouges disséminés le long de cette paroi, tout en évitant de vous faire mordre par les poissons voraces ! En fait, avancez tout en douceur en attendant que les piranhas sautent dans le vide, cela vous permettra de passer la zone dangereuse sans risquer de mauvaises rencontres.







Poursuivez votre route pour atteindre la deuxième section.

23



LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE (PLAYSTATION • SECTION 2)

1



Cette deuxième partie commence sur les chapeaux de roue. Vous débarquerez dans une zone ressemblant plus à un cul-de-sac qu'à autre chose. Sur la paroi qui vous fait face se trouve un bastion. Tout autour de vous, la paroi forme un cercle grossier avec, au milieu de la zone, une planche de bois coiffée d'un sparadrap géant. Dès que vous avancerez, un sbire sortira du galion et vous lancera un tonneau explosif.

2



Vous devrez vous placer sur la trappe au niveau du sol et attendre que le sbire lance son tonneau. Bougez ensuite à droite ou à gauche et le tonneau détruira la trappe. Vous pourrez ainsi emprunter un passage souterrain.

3



Avancez maintenant le long du passage souterrain, en sautant de tonneau en tonneau, tout en collectant les lums placés dans les parages.

4



Tout au bout du passage, vous devrez vous accrocher à une gigantesque toile d'araignée et commencer une ascension de tous les dangers. En effet, au fur et à mesure que vous essaierez d'atteindre la corniche pour sortir de cet endroit, des tonneaux tomberont de deux trappes en hauteur, essayant de vous faire tomber à leur suite dans la vase. Ces tonneaux tombent toujours par ordre : un à gauche, un à droite, et ainsi de suite. Autant dire que vous vous en sortirez sans problème. Notez que vous récupérerez quatre lums jaunes lors de la montée.



5



Tout en haut de la montée, flanquez un bon coup de poing dans la porte pour la briser. Pénétrez alors dans le couloir qui s'ouvre devant vous.

6



Après une cinématique montrant un sbire en hauteur en train de ronfler près d'un interrupteur, partez sur la gauche. Grimpez l'escalier et préparez-vous à mener un combat contre le sbire qui sera dans la zone de jeu suivante.

7



Ce combat est assez simple. Il vous suffit de bouger de droite à gauche pour éviter les tirs ennemis, puis de tirer à votre tour sur le pirate pour lui faire mordre la poussière. Une fois le combat terminé, récupérez le lum rouge qu'il laissera à sa suite.

8



Partez maintenant à droite et pénétrez dans le bastion. Dès que vous posez un pied dans la place, tuez les deux monstres en forme de note de musique de manière à en être débarrassé pour fouiller en toute quiétude la pièce dans laquelle vous vous trouvez.





9



Dans ladite salle, détruisez la cage pour délivrer le poulet, puis grimpez le long des caisses pour atteindre le plafond.



10



Une fois sur la dernière caisse, sautez sur place de manière à agripper le filet tendu en travers de la pièce. Cheminez ensuite le long de ce dernier de manière à récupérer les lums jaunes, puis dirigez-vous vers l'ouverture en hauteur.

11



Commencez par sauter droit devant vous pour récupérer le lum jaune en hauteur puis, dès que vous redescendez, tirez sur l'interrupteur rouge. Ensuite, rebondissez grâce au filet en contrebas de manière à atteindre le passage auquel vous pouvez désormais accéder. Bien sûr, tout cela devra s'effectuer sans se faire toucher par le laser qui vogue au niveau du filet.

12



Dès que vous aurez atteint la nouvelle pièce, profitez de ce moment de calme pour détruire la troisième cage du niveau.



13



Avancez ensuite dans le couloir. Le laser du haut étant mobile, attendez qu'il atteigne le plafond pour passer dessous. Descendez ensuite.

14



Dans la salle suivante, vous allez affronter un nouveau sbire. Mais, comme le précédent, il ne possède pas une grosse cadence de tirs. Donc, en faisant plusieurs pas de côté, vous n'aurez aucun mal à contenir ses attaques, tout en décochant les vôtres. Activez ensuite l'interrupteur.

15



Placez-vous ensuite au bord du balcon, puis sautez dans l'ouverture en contrebas qui était obstruée par trois lasers. Vous changerez alors de zone.



LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE (PLAYSTATION • SECTION 3)



1



En bas de l'escalier, vous tomberez dans un couloir traversé par trois lasers mobiles. Pour passer sans encombre cette zone, attendez que les deux lasers du fond soient le plus loin possible, et que le laser le plus proche soit collé à vous pour sauter au centre de la pièce. Attendez ensuite que le laser du haut passe au-dessus de votre tête pour continuer à avancer, puis sautez le laser suivant. Descendez ensuite l'escalier du bout.

2



En bas de l'escalier, après avoir touché automatiquement un lum vert, vous débarquerez devant un ponton en bois en partie détruit. Ne cherchez pas à le passer immédiatement, mais regardez sur la gauche.

3



Vous distinguerez un filet le long de la paroi. Agrippez-vous à lui et descendez en récupérant les lums jaunes au passage (ne manquez pas celui placé sur le gros tuyau).

4



Une fois sur le sol, vous verrez Ly prisonnière d'un champ de force ! Ne pouvant la toucher pour le moment, vous devrez découvrir comment la délivrer de cette cage diabolique.

5



Longez alors le ponton en bois et pénétrez dans le tunnel souterrain. Après avoir récupéré un lum de sauvegarde, détruisez la cage qui se trouve près du tonneau de droite puis placez-vous près de lui.



LA MACHINE À VAPEUR



Cette machine diabolique conçue par les pirates est, comme presque toutes leurs inventions, rafistolée par des sparadraps, cette fois-ci en métal. Il y en a trois au total, répartis sur la machine : un en haut à gauche, un au milieu, et le dernier en haut à droite. Pour les détruire tous, et ainsi rendre inopérante la machine, vous devez lancer sur chacun d'eux un tonneau explosif. Comme moyen de défense, la machine envoie régulièrement une bombe à hélice qu'il est impossible d'éviter. Vous devez lui tirer dessus pour vous en défaire !



1



Commencez par prendre un tonneau explosif à bout de bras puis, avant de continuer à avancer, entraînez-vous à le lancer en l'air (avec la touche/bouton de saut), et à tirer avec le poing magique durant ce laps de temps.

2



Très important : quand vous lancez le tonneau en l'air, ne bougez surtout pas car le tonneau retombe exactement à votre position initiale. Donc, si vous bougez, il explosera et vous risquez ainsi de vous faire toucher.

3



Une fois votre entraînement terminé, avancez sereinement sur le pont métallique, tonneau en main, jusqu'au niveau du gros tuyau à droite. Attendez ici la première bombe à hélice et détruisez-la en jetant le tonneau en l'air, et tirez sur la bombe avant de rattraper le tonneau.

4



Allez ensuite juste avant le petit bout de pont en bois, et recommencez l'opération sur la bombe à hélice suivante.

5



Sans plus attendre d'autres bombes à hélice, attaquez-vous maintenant à un des trois sparadraps en vous plaçant juste en face de l'un d'eux.

6



Ensuite, lancez votre tonneau sur le sparadrap (touche/bouton de tir) pour le détruire. Retournez en courant reprendre un autre tonneau et détruisez, sur le chemin du retour, une autre bombe lancée par la machine. Il ne vous reste alors plus qu'à exécuter exactement la même technique avec les deux sparadraps restants, jusqu'à ce que la machine cesse toute activité.

7



Ly est maintenant libre, et après vous avoir narré l'histoire de Polokus, elle vous donne un lum d'argent pour que vous ayez enfin le pouvoir d'accrocher les lums violets. Avant de remonter le filet par lequel vous êtes arrivé, récupérez les lums jaunes sur le sol, situés autour de l'ancienne prison de Ly.

8



Remontez donc sur le filet menant à la passerelle en bois, et agrippez les lums violet, puis élancez-vous de l'autre côté de la passerelle en récupérant les quatre lums jaunes. Maintenant entrez dans le bastion.

9



Après avoir récupéré un premier lum jaune, vous trouverez au fond du couloir plusieurs lums le long d'une échelle. Commencez par détruire la cage, puis grimpez à l'échelle.

10



Vous tomberez alors nez à nez avec un sbire endormi. Faites-lui la peau, puis longez le couloir pour récupérer d'autres lums jaunes, ainsi qu'une cage suspendue au plafond. Cette dernière détruite, vous libérerez un Ptizêtre qui vous fera sortir du niveau.

LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64) (SECTION 1)

Les lums du niveau

- Lums jaunes X 50
- Lum d'argent X 1
- Lums bleus X 12
- Lums rouges X 24

Les cages à détruire



Cages X 7

Les ennemis du niveau



Sbires X 5

Gros piranhas X 3

Tonneaux X 8



1 Arrivé devant un grand plan d'eau, vous voyez devant vous une passerelle en bois menant à une plate-forme où se trouve un champignon. Pour l'instant n'y allez pas car la première cage à détruire est dans une grotte aquatique.





2 Placez-vous alors à droite du début de la passerelle et plongez dans l'eau. Cela fait, allez en nageant, à la surface, dans le passage souterrain situé au bout du chemin entre la plate-forme au champignon et la falaise.



3 Devant l'ouverture de la grotte sous-marine, plongez pour récupérer le premier lum bleu (il redonne toute la barre d'oxygène) qui est juste avant la pierre de pensée située plus avant.



4 Continuez à progresser de la sorte, sous l'eau, en prenant au passage des lums bleus pour respirer. Ils sont situés tout autour de la grotte.





5 Au centre de la grotte, vous apercevez la cage à détruire : tirez alors dessus et prenez rapidement le superlum jaune qui y était enfermé.

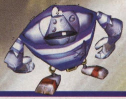


6 Votre premier superlum jaune délivré, revenez à l'extérieur et rejoignez sans plus attendre la plate-forme avec le champignon géant.



7 Sautez maintenant sur le champignon pour vous agripper aux racines au-dessus, et allez ainsi vous accrocher dans le passage droit devant vous, puis laissez-vous tomber au sol.





De là, suivez simplement le tracé du couloir jusqu'au bout et vous arrivez, plus loin, à un second plan d'eau au bord duquel vous prenez un lum vert de sauvegarde.

Face à vous, trois grands nénuphars sont disposés les uns près des autres à la surface de l'eau. Seul problème pour sauter de l'un à l'autre : un piranha qui jaillit hors de l'eau régulièrement. Débarrassez-vous simplement de lui en lui tirant dessus.







Une fois le champ libre, sautez sur les trois nénuphars pour arriver jusqu'à une petite plate-forme, et prenez le lum rouge juste au-dessus d'une pierre de pensée.





Sur votre droite se trouvent plusieurs petites plates-formes qui montent. Sautez sur chacune d'elles pour arriver jusqu'à l'entrée d'un tunnel.



Avancez à l'intérieur du tunnel et, une fois revenu à l'extérieur, tirez sur l'interrupteur se trouvant au bout du filet. Cela ouvre une grande porte située au niveau en dessous.



Pour l'instant n'y allez pas, mais suivez le tronc d'arbre géant sur lequel vous êtes et allez tout au bout à gauche. Passez la cascade en sautant pour ne pas glisser sur l'eau, puis tirez sur la cage en haut à gauche.



Faites maintenant le chemin inverse, et, en restant toujours sur votre tronc, placez-vous face à la grande porte que vous avez ouverte. Sautez dans sa direction en planant afin de récupérer au passage un lum rouge.



LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Les bébés de Globox sont impatients que vous alliez délivrer leur père. Foncez alors dans le couloir droit devant. Après le passage d'un autre lum vert, sautez ou tombez simplement dans le trou et laissez-vous guider par le courant.

15







Dans cette nouvelle zone, la baignade est également fortement déconseillée. Prenez le chemin qui monte à gauche pour vous rendre devant l'énorme machine à soufflets.

16



17



Escaladez le filet qui va vers la machine, puis traversez-la et postez-vous au bord de la passerelle pour planer jusqu'au gros tonneau qui vous attend plus bas dans l'eau.

18



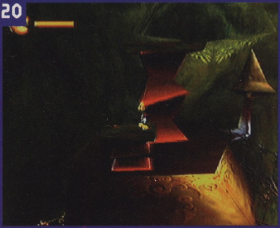
Montez dessus et, immédiatement après, positionnez-vous pour récupérer les lums placés sous une arche (utilisez la caméra libre pour être placé au mieux).

19



Après avoir récupéré les Lums, sautez du tonneau dès qu'il s'approche de la berge qui mène à la machine, et faites exactement le même parcours jusqu'à la passerelle d'où vous avez sauté auparavant.

20



Une fois sur la passerelle, sautez sur celle située plus haut et montez près des deux énormes soufflets pour prendre tout d'abord le lum rouge, et ensuite grimpez sur le soufflet de gauche. Les soufflets montent et descendent en rythme. Donc, une fois sur celui de gauche, attendez qu'il monte au maximum pour aller sur l'autre, puis faites de même pour vous rendre à l'entrée de la grotte en face.



1



Dès votre sortie, vous vous retrouvez face à un immense arbre avec, au fond à droite, une petite ouverture obstruée par des barreaux d'où sortent sans discontinuer des chenilles noires.

Astuces • Lors de la descente en glisse, les cinq lums rouges sont placés en quinconce, et le premier se trouve à gauche. Sautez vers lui pour le prendre, et tout de suite après passez au second, qui est donc à droite. Pensez à ralentir pendant la descente si nécessaire.

Continuez ainsi jusqu'à la troisième grosse branche puis sautez pour aller à l'entrée du passage d'où coule une cascade. Avancez doucement au bord du cours d'eau et placez-vous face au premier lum rouge.

2



Ne vous attardez pas à les tuer car il en vient sans cesse. Passez sur la gauche de l'arbre pour prendre le lum rouge et montez en vous agrippant aux racines.

3



4



Il y en a cinq au total qui, durant la descente en glissade, vous permettront de vous remettre d'aplomb. Engagez-vous alors et, une fois en bas, avancez pour passer le lum vert situé juste à l'entrée d'une nouvelle zone.

Astuces • La cage qui se trouve dans le bastion à gauche n'est pas encore accessible, elle le sera plus tard dans le niveau Les Cavernes de l'Écho. Donc n'essayez pas de la détruire, ce serait en vain.

5



Directement sur votre gauche se trouvent un bastion renfermant une cage (vous ne pourrez l'atteindre que bien plus tard en empruntant un passage secret, dans un niveau supérieur), et à droite un amas de racines géantes sur le flanc de la montagne. Un gros piranha jaillit hors de l'eau, prêt à vous happer lorsque vous serez sur les racines. De plus, il ne peut être tué.

6



Commencez alors à grimper aux racines en prenant les lums rouges, si nécessaire, et avant d'arriver au niveau où le piranha cherche à vous mordre, marquez un temps d'arrêt, et dès qu'il retombe dans l'eau continuez à avancer sur la gauche des racines.



7



Lorsque vous êtes parvenu au bout, laissez-vous retomber sur le sol tout en récupérant un lum jaune, et avancez dans le passage pour terminer le niveau.

LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)
(SECTION 3)

1



Vous arrivez maintenant dans une nouvelle clairière où se trouve, face à vous, un bastion inaccessible pour le moment, avec à sa gauche un petit passage.

2



Si vous vous approchez trop du bastion, un sbire vous envoie des tonneaux explosifs, en prenant soin de viser les endroits où vous marquez un temps d'arrêt.

3



Le mieux à faire est d'être le plus mobile possible pour éviter les tonneaux. Au sol, il y a une trappe fermée par un sparadrap en métal. Placez-vous quelques secondes sur la trappe, juste le temps nécessaire pour qu'un tonneau vienne détruire le sparadrap.

4





Ne vous aventurez pas tout de suite dans ce passage souterrain, mais allez plutôt dans l'ouverture située à gauche du bastion.

5



Sortez du tunnel sombre. Vous voilà devant un nouveau plan d'eau où s'ébat un féroce piranha. Contrairement au précédent, celui-ci peut être éliminé : ne vous en privez donc pas pour être tranquille dans votre progression.

6





Ensuite, avancez jusqu'au bord de la berge à droite, et sautez sur les trois nénuphars pour prendre les lums jaunes.

7





Après cela, revenez sur le premier nénuphar, celui placé entre les deux berges, et allez sur la berge à gauche pour escalader l'échelle de corde.

8



Au sommet, il y a un premier lum rouge, suivi de quatre autres. Mais vous ne pourrez tous les avoir qu'en un temps limité qui commence juste au moment où vous passez sur le premier lum. Visualisez donc leur emplacement, puis courez et grimpez le plus vite possible.



9



Traversez ensuite le pont en bois et détruisez la cage se trouvant de l'autre côté à droite. Pensez aussi à prendre le lum jaune au bord de la falaise. Il ne vous reste plus alors qu'à revenir dans la clairière et passer dans l'ouverture souterraine.





10



Vous arrivez sur un minuscule pont en bois, tout près duquel un lum vert de sauvegarde vient à votre rencontre. Face à vous, vous voyez plusieurs caisses en bois et un tonneau.

11



Dès que vous sautez sur la première caisse, un premier lum rouge appa-raît sur le tonneau. Quatre autres lums rouges sont ainsi répartis sur les caisses suivantes et sont, eux aussi, à prendre dans un temps limité. De plus, vous devrez affrontez un sbire qui vous attend sur la dernière caisse. Le combat sera assez simple si vous bougez suffisamment vite pour éviter ses tirs (faites des déplacements latéraux grâce à la touche adap-tée), tout en lui décochant les vôtres.

12



Arrivé sur la plate-forme au fond à gauche, grimpez sur l'immense toile d'araignée jus-qu'au mur, de façon à pouvoir voir les deux ouvertures d'où tombent des tonneaux explo-sifs.

13



Votre objectif ici est de grimper jusqu'à la plate-forme située au sommet à gauche, en évitant tous les tonneaux qui arrivent. Dans un premier temps, attendez qu'un tonneau sortant de l'ouverture de gauche passe, et engagez-vous alors au milieu de la toile tout en montant.

14

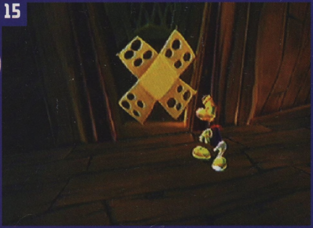


L'essentiel, dans cette ascension à risque, est de rester autant que possible au milieu de la toile, mais d'être toujours en mouvement afin de pouvoir anticiper l'arrivée des tonneaux. Notez que chaque impact vous enlève de la vie et vous fait tomber. Si c'est le cas, préférez plutôt revenir à l'abri, en planant, sur la plate-forme pour reprendre votre ascension en toute sécurité.





15



Votre périple ter-miné, tirez sur le sparadrap de la porte en face, et engagez-vous dans le couloir. Vous êtes dorénavant à l'inté-rieur d'un des bas-tions des pirates.

16



Le passage de droite dans le cou-loir est bloqué par des lasers bleus, dont l'interrupteur correspondant est sur le balcon juste au-dessus, tout près d'un sbire endormi.



LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE [DREAMCAST - PC - NINTENDO 64]

17



Commencez par monter l'escalier sur votre gauche pour arriver dans une cour où vous attend un sbire rouge. Débarrassez-vous-en rapidement, puis empruntez ensuite le couloir au fond à droite.

18



Dans cette nouvelle pièce, avancez doucement pour vous placer légèrement à droite du pilier en bois. Vous pouvez ainsi tirer sur le garde facilement, et vous cacher lorsqu'il riposte.

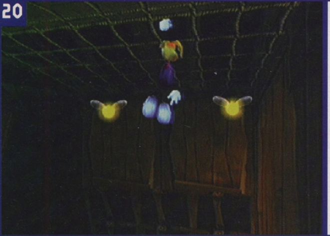
Prenez ensuite le tonneau qui est juste à gauche de l'entrée de la pièce, et retournez dans la petite cour pour le lancer, et ainsi faire exploser la porte au sparadrap. À l'intérieur se trouve une cage à détruire.

19





20



Sortez maintenant de la salle et retournez dans celle où vous avez pris le tonneau. Grimpez sur le grillage au fond à gauche et, après avoir pris les lums jaunes suspendus sur le filet au plafond, dirigez-vous pour arriver sur une petite plate-forme.

21



Placez-vous juste au bord de la plate-forme et, sans avancer plus loin, tirez sur l'interrupteur en bas. Ne tentez pas de rebondir sur le trampoline sur le sol car le laser est très mobile.

22



L'interrupteur a actionné l'ouverture de la porte de l'autre côté du trou. Sautez alors en mode hélicoptère pour y accéder sans problème.

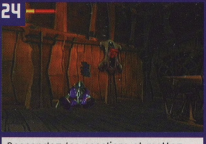


23



Avancez à droite dans ce nouveau couloir. Pour passer les deux lasers horizontaux, attendez que celui du haut soit suffisamment en hauteur pour sauter et passer entre les deux.

24



Descendez les escaliers et mettez hors d'état de nuire ce fameux sbire "en faction", et activez ensuite l'interrupteur commandant les lasers situés en bas. Après, sautez directement du balcon et passez par l'ouverture dorénavant dégagée.

[SECTION 4]





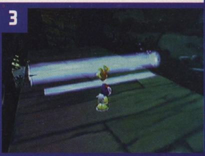
1

En bas de l'escalier, trois lasers mobiles sont à traverser pour passer de l'autre côté. Un timing extrêmement précis est indispensable pour passer sans encombre.



2

Les deux lasers à observer sont celui du bas, qui se trouve vers vous, et celui du haut. Le moment idéal pour s'élancer, en exécutant deux sauts, est lorsque le laser du bas (proche de vous) est le plus près de votre position, alors que celui du haut est au contraire éloigné au maximum, comme indiqué sur la photo.



3

Une fois que ces conditions sont réunies, commencez par sauter par-dessus le premier laser puis, dès la réception, avancez un peu et sautez pour éviter le second au sol lorsqu'il revient vers vous.





4

Continuez votre chemin, et arrivé en bas des escaliers, tournez à gauche en direction du filet. Sautez en planant pour descendre, et récupérez au passage les deux lums jaunes suspendus dans les airs.



5

À terre, en vous tournant vers la gauche, vous pouvez voir la fée Ly qui est emprisonnée à l'intérieur d'un champ de force impénétrable.



6

Vous devez trouver la source d'énergie alimentant ce champ de force. Pour cela, engagez-vous dans le tunnel à votre droite (gare au sbire !) et, une fois au bout et lorsque vous avez passé le lum vert, revenez légèrement sur vos pas et arrêtez-vous près du tonneau au sol.

LA MACHINE À VAPEUR



Cette diabolique machine des pirates, comme quasiment toutes leurs inventions, est rafistolée par des sparadraps, cette fois-ci en métal. Au total, il y en a trois répartis sur la machine. Un en haut à gauche, un au milieu, et le dernier en haut à droite. Pour les détruire tous, et ainsi rendre inopérante la machine, vous devez lancer sur chacun d'eux un tonneau explosif. Comme moyen de défense, la machine envoie régulièrement une bombe à hélice. L'unique moyen de s'en défaire est de lui tirer dessus.





7



Commencez par prendre un tonneau explosif à bout de bras puis, avant d'avancer plus avant, entraînez-vous à le lancer en l'air (avec la touche/bouton de saut), et à tirer dessus avec le poing magique durant ce court laps de temps.

8



Très important. Quand vous lancez le tonneau en l'air, ne bougez surtout pas, car le tonneau retombe exactement à votre position initiale, ce qui implique qu'il explosera et risque de vous toucher si vous êtes mal placé pour le réceptionner.

9



Une fois fin prêt, avancez-vous sereinement sur le pont métallique, tonneau en main, au niveau du gros tuyau à droite. Attendez ici la première bombe à hélice et détruisez-la en jetant le tonneau en l'air, puis tirez sur la bombe avant de rattraper le tonneau.

10



Allez ensuite vous placer juste devant le petit bout de pont en bois, et recommencez l'opération sur la bombe à hélice suivante.

11



Sans plus attendre d'autre bombe à hélice, attaquez-vous maintenant à un des trois sparadraps en vous plaçant juste en face de l'un d'entre eux.

12



Ensuite, lancez votre tonneau dessus (touche/bouton de tir) pour le détruire. Retournez en courant reprendre un autre tonneau, en détruisant sur le chemin de retour une autre bombe lancée par la machine.

13





Il ne vous reste plus alors qu'à exécuter exactement la même technique avec les deux sparadraps restants, jusqu'à ce que la machine cesse toute activité.

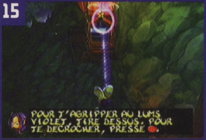
14





Ly est maintenant libre, et après vous avoir narré l'histoire de Polokus, elle vous donne un lum d'argent pour que vous ayez enfin le pouvoir de vous agripper aux lums violets.

15



Remontez donc sur le filet qui mène à la passerelle en bois, agrippez le lum violet, puis élancez-vous de l'autre côté de la passerelle. Entrez dans le bastion, escaladez les deux tuyaux rapprochés et avancez dans le passage qui descend.

(SECTION 5)



1



Changement radical de décor. Vous êtes dans un gigantesque tronc d'arbre sur un tuyau tout aussi imposant. Dans un premier temps, avancez au bord du tuyau pour sauter en mode hélicoptère dans le vide, en direction des lums jaunes plus bas.

Durant la descente, marquez une pause sur chaque tuyau ou pont métallique afin de vous positionner au mieux pour la suite de la descente, et prendre les lums jaunes qui y sont placés.

2



3



Lorsque finalement vous arrivez sur le dernier tuyau, vous apercevez, en contrebas sur une passerelle métallique, un sbire rouge qui dort à côté d'une cage.

4



Réduisez en poussière le sbire en utilisant le "strafe", puis détruisez la cage. Gare à ne pas tomber dans le liquide étrange qui coule des tuyaux !



5



Débarrassé de cet ennemi, atteignez la passerelle de bois située à l'entrée du tunnel, en dessous de l'endroit où vous vous trouvez.

Dreamcast

5A



Au bout de la plate-forme en bois, vous trouverez le premier des six cristaux. Je vous rappelle que ces cristaux apparaissent dans le village des Globox, et débloqueront trois jeux bonus.

6



Après le tunnel, vous débouchez dans une magnifique grotte où se trouvent d'énormes tourbillons d'air ascendant.



7



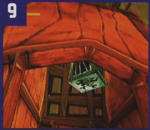
Le but étant d'atteindre le point le plus élevé, placez-vous au centre du premier grand tourbillon, puis à l'intérieur activez le mode hélicoptère pour vous élever. Juste avant, vous aurez pris soin de tuer un sbire.

8



Allez ainsi de tourbillon en tourbillon (utilisez les directions avant et arrière pour avancer et reculer, mais aussi le "strafe" pour vous replacer au mieux), en faisant tout pour récupérer tous les lums jaunes qui s'y trouvent. Arrivé au dernier, agrippez le lum violet, pour accéder au petit bastion en face.

9



Détruisez la cage s'y trouvant, ce qui libère le Ptizêtre qui exécute alors la danse de la joie.

10



Pour vous remercier, votre nouvel ami crée, tout spécialement à votre intention, une porte magique de sortie qu'il ne vous reste plus qu'à franchir pour arriver à la Voie des Portes.



Un tour du propriétaire inévitable

Satanés pirates ! Ly est à peine libérée que c'est maintenant au tour de Globox de tomber entre leurs mains. Heureusement, SSSSSam, le serpent d'eau, qui habite les marais, lui propose de traverser cet obstacle, son chez-lui, accroché à son foulard, dans la direction où Globox a été emmené. Cette proposition tombe on ne peut plus à pic, car ces eaux sombres grouillent de féroces piranhas et d'effrayants poulets-zombies. En route donc pour une balade en "SSSSSam-nautique" des plus mouvementées !



Les lums du niveau



Lums jaunes X35



Lum rouge X1

Les cages à détruire



Cages X6

Les ennemis du niveau



Sbire X1



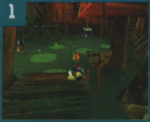
Gros piranhas X4



Poulets-zombies X4



Obus X9



Vous commencerez ce niveau sur un ponton en bois. Une cage vous fait face. Détruisez-la immédiatement.

Sautez ensuite de nénuphar en nénuphar jusqu'au lum jaune, en vous méfiant du piranha qui rôde dans les parages.





Continuez votre progression jusqu'au dernier nénuphar. Ensuite, jetez-vous sur le grand filet en face de vous.





Longez-le vers la gauche en vous y agrippant puis, arrivé au niveau du lum vert, sautez par-dessus lui et faites l'hélico pour atteindre le ponton en bois.



Une fois sur le ponton, détruisez la cage qui flotte dans le marais pour délivrer SSSSSam qui y est retenu prisonnier.

Après la discussion avec le serpent, utilisez le poing-grappin pour vous accrocher au foulard de SSSSSam. Vous pourrez ainsi faire du ski nautique à moindre frais !





Vous allez maintenant commencer une course des plus délicates. Accroché au serpent, placez-vous sur la gauche pour récupérer le lum jaune en haut de la pierre. Méfiez-vous au passage de la bombe flottante.



Le deuxième lum jaune, quant à lui, sera placé sur un autre rocher, cette fois-ci sur la droite.

Vous devrez ensuite éviter un poulet-zombie en slalomant, puis un piranha avant de récupérer un troisième lum jaune.





Placez-vous sur la droite pour éviter les caisses de bois qui flottent sur la gauche.

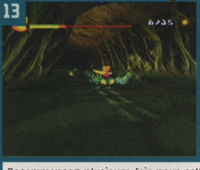




Juste après, il va falloir bifurquer sur la gauche et prendre appui sur le rocher en sautant dessus pour atteindre le lum en hauteur.



Soyez assez vif pour vous placer au centre de l'écran, de manière à passer entre deux bombes immergées. Tout de suite après, serrez à gauche de manière à détruire la cage flottante.



La partie qui suit est extrêmement compliquée. Vous devez, très rapidement, vous placer sur la droite pour récupérer un premier lum jaune, puis tout de suite partir sur la gauche en collecter un deuxième.

Recommencez plusieurs fois pour collecter tous les lums du passage. Ici, mais cela restera entre nous, je vous conseille de récupérer les lums de gauche, dans un premier temps, puis de mourir pour collecter ceux de droite. Quitte à perdre une vie !



Après avoir évité un poulet-zombie et récupéré un lum jaune, esquivez la bombe flottante et les deux poulets-zombies qui suivront afin d'atteindre la deuxième section.



LES MARAIS DE L'ÉVEIL (PLAYSTATION • SECTION 2)



1



Vous allez devoir, dès le départ de cette section, éviter deux poteaux ainsi qu'une bombe flottante. Des réflexes en acier trempé vous seront plus qu'utiles.

2



Sautez maintenant sur la gauche, dès que vous pénétrez dans le tunnel, pour atteindre le ponton en bois portant plusieurs lums jaunes.



3



Vous déboucherez, juste après, dans une zone où "barbotent" quatre bombes flottantes. Sautez par-dessus au dernier moment pour collecter les lums qui les surplombent.

4



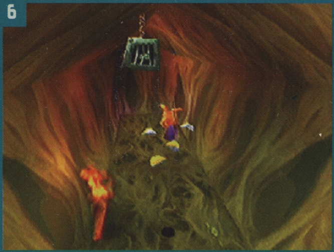
Ensuite, vous collecterez un nouveau lum à droite d'un poteau, puis trois autres en hauteur (gare au piranha qui déboulera aussi sec).

5



Vous collecterez ensuite un lum sur la gauche, plus un autre au-dessus d'une pierre. Suivront plusieurs lums flottant dans les airs, gardés par un sbire planqué sur une barque. Comme ses tirs sont assez épars, vous n'aurez aucun mal à les éviter.

6



Les lums restants seront placés sur votre route. Tout au bout de ce périple nautique, SSSSSam vous abandonnera sur une petite plage. Après des adieux en bonne et due forme, détruisez la cage en hauteur pour sortir du niveau.



Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X5

Les cages à détruire



Cages X5

Les ennemis du niveau

Sbire X1

Gros piranhas X4

Poulets-zombies X6

Obus X6



1

Le début du niveau vous place sur un ponton en bois, face aux marais. Au loin à droite il y a un filet vertical que l'on peut escalader, et directement à gauche une énorme racine que vous pouvez atteindre en sautant sur un nénuphar géant.





2

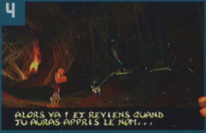
Commencez donc par aller sur le premier nénuphar, celui à gauche, et sautez ensuite sur la racine, puis avancez en tirant sur les petits piranhas qui passent, jusqu'à arriver près d'une première torche.



3

Juste en face de vous, toujours sur la racine, prenez le lum jaune. Ensuite, continuez votre chemin et tuez les deux poulets-zombies qui sortent l'un après l'autre du sol.

Dans cette salle, un panneau de bois sur le mur de droite vous indique que l'endroit est des plus dangereux. Pour cause, c'est le repaire de Jano en personne, le gardien de la Grotte des mauvais rêves. Il vous invite d'ailleurs à rebrousser chemin illico, car vous ne connaissez pas encore le nom de l'endroit où vous vous trouvez.



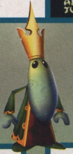
4





5

Retournez donc d'où vous venez, en sautant dans un premier temps sur le nénuphar qui vous a amené sur la racine, en allant d'abord sur le plus petit des nénuphars, tout près du bastion sur la gauche, afin de prendre le lum rouge et ensuite allez jusqu'au filet.





6

Agrippé au filet, déplacez-vous à gauche et mettez-vous face au lum vert qui se trouve de l'autre côté. Pour y accéder, grimpez d'abord en haut du filet, puis utilisez le mode hélicoptère en vous servant de votre ombre pour vous poser sans encombre sur le ponton en bois.



7

Tirez sur la cage qui est dans l'eau pour libérer votre ami SSSSSam. Il vous informe des derniers événements en cours.

LES MARAIS DE L'ÉVEIL (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64) (SECTION 1)

8



Dorénavant libre, le trépignant SSSSSam vous invite à vous accrocher à son foulard pour une course endiablée à travers les marais. Faites comme il vous conseille, et préparez-vous à un moment de glisse inoubliable.

9



Dès le départ, commencez par vous mettre à gauche et, juste avant le premier rocher, faites un saut pour rebondir dessus et attraper au vol le lum rouge, ou sautez simplement par-dessus le rocher.

10



Immédiatement après, placez-vous tout à droite pour faire la même chose sur le rocher de droite, en utilisant l'une ou l'autre des techniques précitées. Sitôt ce lum pris, alors que vous êtes toujours en l'air, optez pour la gauche afin de ne pas rentrer dans une poutre au moment de la réception sur l'eau.

11





Après cela, décalez vous légèrement sur la gauche. Vous êtes alors dans la meilleure position pour, en sautant vers la droite, éviter le gros piranha et prendre un autre lum rouge.

12



À la sortie de ce petit tunnel, dirigez-vous presque complètement à gauche pour rebondir et monter sur le rocher, au sommet duquel se trouve un lum rouge. Pour ce lum rouge, sauter n'est pas suffisant. Il vous faut obligatoirement rebondir sur le rocher.

13



Repositionnez-vous en l'air de façon à pouvoir sauter pour éviter la grande lame qui se balance de droite à gauche.

14





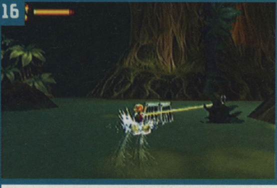
Ensuite, dès que vous retombez dans l'eau, sautez à nouveau, mais complètement à droite, pour toucher l'interrupteur sur le mur de droite et prendre le superlum jaune. Cela fait apparaître, juste après, cinq lums jaunes dans le tunnel sur la droite.

15



Aussitôt, trois poulets-zombies, qui errent latéralement dans ce tunnel étroit, vous attendent. Comme vous ne pouvez pas leur tirer dessus, rasez le mur de gauche jusqu'à passer le dernier.

16



À la sortie, des caisses en bois flottent à la surface. Passez au milieu d'elles et, juste avant la dernière, déportez-vous un peu sur la gauche. Ainsi positionné, vous pourrez faire éclater les trois cages placées autour d'un gigantesque arbre, et ce durant les deux tours et demi de la manœuvre de SSSSSam, pour y récupérer trois superlums jaunes. Ceci fait, SSSSSam vous emmène alors dans la deuxième partie des marais.

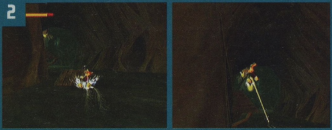


1



Pour cette nouvelle phase, les pièges et ennemis sont autrement plus dangereux qu'auparavant. Cela commence immédiatement avec un slalom à effectuer entre les deux premiers poteaux (laissez-vous guider par SSSSSam), puis par un obus, à éviter par la droite.

2



Les réjouissances continuent avec un mini-tremplin à prendre sur la gauche pour accéder à un ponton en bois où se trouvent deux lums jaunes. Si vous êtes suffisamment rapide, vous pouvez les récupérer tous les deux et repartir aussi sec. Autrement, optez pour la prudence en prenant d'abord les lums, puis sautez ensuite vers SSSSSam en lui tirant dessus pour continuer le parcours.

3



Ensuite, mettez-vous légèrement sur la droite pour éviter le poteau puis, sans attendre, sautez par-dessus les trois bombes à hélice situées devant vous. Vous pouvez ainsi prendre le superlum jaune et éviter la dernière bombe à hélice.

4



Ce passage terminé, revenez au plus vite au milieu de l'eau et sautez sur la droite, au-dessus du second poteau, pour prendre un superlum jaune, tout en évitant le piranha qui sort de l'eau.

5



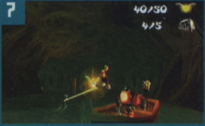
Zigzaguez sereinement entre les poteaux suivants et, lorsque vous apercevez le dernier (le plus petit au bout à droite), placez-vous sur la droite pour ne pas rentrer dedans.

6



Évitez les deux poteaux suivants et rebondissez de suite sur le rocher se trouvant à droite afin de récupérer les quatre lums jaunes qui se trouvent en l'air.

7



Revenez au milieu de l'eau en évitant les tirs du sbire qui est à bord de la barque, puis sautez par-dessus cette barque en vous orientant légèrement à droite. Cela vous permet de prendre le superlum jaune placé en l'air.

8



En continuant votre "balade", sautez par-dessus la toute dernière bombe à hélice et prenez ainsi l'ultime superlum jaune du niveau. Évitez ensuite les deux piranhas.

9



Après vous avoir déposé sur la rive, SSSSSam vous quitte, tout triste. Détruisez la cage suspendue pour libérer un Ptizêtre qui crée, à votre intention, une porte magique de fin de niveau. Sautez à l'intérieur pour rejoindre la Voie des Portes. Notez que, lorsque vous aurez fini le niveau avec toutes les cages et lums jaunes, vous accéderez à une petite course où il vous faudra battre un sbire. Cela fait, vous récolterez de la vie supplémentaire pour votre barre de vie.

Barbe-Tranchante passe à l'attaque !

Prévenu de l'avancée de Rayman par un de ses pirates, le terrible Barbe-Tranchante décide de prendre le "problème" à bras-le-corps. Son souci majeur est, bien évidemment, d'éviter coûte que coûte que Rayman ne parvienne à réunir les quatre masques magiques... Pour ce faire, il dépêche plusieurs de ses vaisseaux à la poursuite de notre héros. Dans le même temps, il absorbe un des huit cents lums (mille pour les trois autres versions), obligeant ainsi indirectement Rayman à venir le défier, et donc à le combattre pour rassembler tous les lums. La conclusion de ce combat sera le salut ou une horrible vie de bête de foire...

Les lums du niveau


Lums jaunes X 45


Lums rouges X 13

Les cages à détruire


Cages X 5

Les ennemis du niveau


Sbires X 3


Piranha X 1


Poulets-zombies X 4


Obus infinis tant que le vaisseau vous tire dessus


Tonneaux X 4







1

Lors de votre progression dans le niveau, vous serez amené à détruire une multitude de missiles volants, lancés depuis un galion aérien.

Sautez sur le tonneau vous faisant face, puis laissez-vous guider le long du fleuve. Lorsque le voyage arrive à son terme, récupérez les lums jaunes et rouges sur l'îlot et sur la racine de droite.



2



3

Une fois les lums en votre possession, posez-vous sur le deuxième tonneau pour sauvegarder votre position, et attendez que ce moyen de transport atteigne la souche un peu plus loin. Ramassez alors les deux lums jaunes, puis grimpez à l'échelle de corde.



4

Tout en haut de l'échelle, vous toucherez un lum de sauvegarde. Ensuite, tirez sur l'interrupteur placé sur le tronc de droite. Cela aura pour effet de faire tomber un pan de ponton sur le Bayou.



5

Faites alors un saut et planez vers ce ponton. Longez-le ainsi que les suivants qui sont tous vermoulus (gare à la chute). Tout au bout, empruntez le nouveau ponton, puis grimpez à l'échelle. Vous noterez que vous récolterez plusieurs lums jaunes et un lum vert en cours de route.

Longez le couloir végétal puis, arrivé au sbire qui fait un somme, éliminez-le très rapidement en "strafant" à droite et à gauche pour éviter ses tirs.



6



7

Continuez alors à suivre le couloir et, arrivé dans la nouvelle zone de jeu, suspendez-vous au lum violet pour atteindre le tonneau un peu plus loin.



8

Une fois sur cette embarcation de fortune, laissez-vous transporter en récoltant le lum jaune le long du chemin, et en tuant les poulets-zombies qui ne tarderont pas à pointer le bout de leur bec !

Arrivé au niveau de la cascade, quittez le tonneau, en planant, et vous pourrez atteindre une grande branche renfermant plusieurs lums de différentes couleurs.



9



10

Toujours sur la branche, vous pourrez, en allant du côté droit, tirer sur la cage en contrebas. Vous pourrez aussi sauter de nouveau sur le tonneau que vous venez d'abandonner pour atteindre plus facilement la cage.



Après avoir quitté la branche, planez en direction du ponton un peu plus bas pour récupérer, en plein vol, plusieurs lums jaunes ainsi qu'un lum de sauvegarde.



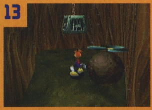
11



12

Longez le ponton suivant en récupérant les lums et en évitant les tirs ennemis puis, arrivé dans cette nouvelle zone, faites une petite pause.





13

Commencez par sauter sur le ponton de bois en face, puis envolez-vous sur la gauche vers le tronc d'arbre isolé. À l'intérieur, explosez la cage et retournez au ponton précédent.



14

Suivez le chemin de bois et, quelques mètres plus loin, vous mènerez un combat à distance contre un sbire de Barbe-Tranchante. Le fait qu'il soit placé très loin vous permettra de prendre votre temps pour éviter ses tirs. Le mauvais côté de la chose est que, pendant votre combat, le vaisseau pirate vous bombardera copieusement ! Une fois l'affrontement terminé, traversez le tronc d'en face et vous atteindrez la deuxième section du niveau.



LE BAYOU (PLAYSTATION • SECTION 2)

1





Montez sur le tronc d'arbre qui est au sol, puis liquidez le piranha qui saute devant vous.

2



Ensuite, placez-vous au bout du tronc et vous distinguerez une cage au fond de la zone. Tirez dedans, puis sautez dans sa direction pour continuer votre progression tout en récupérant plusieurs lums jaunes.



3



Suivez maintenant la seule route possible en récupérant les lums qui y traînent, et en évitant les multiples fossés qui regorgent d'un liquide verdâtre peu engageant !

4



Quelques mètres plus loin, vous débarquerez dans une aire de jeux assez vaste où vous pourrez distinguer, par exemple, un sbire gorille. Il va d'ailleurs falloir vous en débarrasser pour cheminer ici en toute quiétude.

5



Commencez par avancer vers le sbire pour qu'il se mette en branle. Ensuite, dès qu'il vous suivra, précipitez-vous vers le précipice de gauche. Attendez que le gorille soit juste derrière vous pour sauter, tout en volant. Le monstre tombera alors dans le vide en essayant de vous suivre, et il ne vous restera plus qu'à rejoindre votre point de départ, en étant porté par la brise !



6



Tirez maintenant dans l'interrupteur de droite et vous déploierez une partie d'un pont métallique. Vous pourrez alors traverser le gouffre tranquillement.

7



De l'autre côté du pont, vous devrez éviter des tonneaux lancés depuis une trappe en hauteur. Pour les passer sans encombre, attendez qu'un tonneau frappe le sol pour tout de suite passer derrière lui.

8



Juste après, ce seront des tonneaux roulant sur le sol que vous devrez éviter. Pour cela, sautez sur les tonneaux de manière à rebondir très haut. Vous éviterez ainsi d'être écrasé tout en récupérant les lums en hauteur.



9



Continuez à avancer et vous déboucherez dans un étroit passage, coupé par intermittence par une barrique de bois dégringolant d'une trappe située sur la gauche. Ce passage n'est pas aussi dur qu'il paraît. Il vous suffira d'attendre que le tonneau dégringole et de sauter dessus de manière à collecter le deuxième lum jaune en hauteur, puis de planer jusqu'à la berge vous faisant face.

10



Ici les choses se corsent car il y a trois lums jaunes, répartis sur trois plates-formes, au-dessus desquelles tombent des tonneaux. Le timing idéal est de sauter en planant vers le premier lum à l'instant même où un tonneau sort de l'ouverture. Après cela, sautez et planez sans vous arrêter un instant jusqu'à la dernière plate-forme. Il existe ici un moyen de ne pas être écrasé par les tonneaux. Pour cela, lorsque vous vous dirigez vers une plate-forme, au lieu d'y atterrir, agrippez-vous au bord pour attendre le passage du tonneau. En opérant de la sorte, vous pouvez prendre les trois lums jaunes sans aucun risque.



11



Tout au bout de ce passage, vous déboucherez au bord d'un nouveau précipice. Commencez par vous placer près de l'arbre en feu et activez l'interrupteur.

12



Un pont métallique se déploiera alors en travers du précipice. Sautez dessus et attirez le sbire de manière à le faire tomber dans le vide. Vous savez maintenant comment faire...

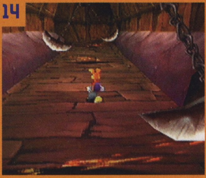


13



Tout au bout du pont, vous déboucherez dans une salle de tous les dangers ! Commencez par activer le bouton rouge de gauche de manière à ouvrir la porte du fond pendant un court laps de temps : huit secondes exactement.

14



Précipitez-vous ensuite vers la nouvelle ouverture, en évitant de vous faire trancher par les haches montées sur balancier !



15



De l'autre côté de la porte, attendez qu'un tonneau tombe et rebondissez dessus pour atteindre le superlum en hauteur. Attendez qu'un second tonneau tombe pour partir à sa suite. Arrivé à la bifurcation, tournez sur la gauche.

16



Vous déboucherez dans un endroit où sont placés plusieurs trampolines contenant des lums jaunes, et où l'avant-dernière cage est placée à l'endroit où chutent les tonneaux. Descendez dans ce lieu et détruisez la cage, de loin.

17



Il ne vous reste plus qu'à rebondir sur les trampolines pour atteindre la sortie tout en haut. Notez que vous détruirez la dernière cage lors de l'ascension !

LE BAYOU (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 1)

Les lums du niveau

Lums jaunes X50

Lums rouges X11

Les cages à détruire



Cages X7

Les ennemis du niveau

Sbires X3

Piranhas X2

Poulets-zombies X4

Obus infinis tant que le vaisseau vous tire dessus

Tonneaux X4

1



Vous arrivez sur une plate-forme surplombant les marais avec, directement face à vous, un vaisseau pirate prêt à vous tirer dessus.

Arrivé à ce niveau de l'aventure, vous avez normalement plus de soixante lums jaunes au total. Vous pouvez donc avoir accès au niveau bonus de Ly (La Promenade de Santé), se trouvant juste à gauche de votre point d'arrivée, au milieu des piliers. Si vous ne possédez pas soixante lums jaunes, ou que vous avez déjà le plein de vie, vous pouvez commencer tout de suite le niveau : le Bayou.

2



3



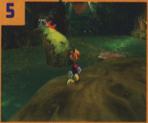
Face à vous, un gros tonneau flotte à la surface de l'eau. Sautez dessus, puis orientez-vous face au vaisseau qui vous envoie deux obus, afin de les détruire en vol.

4



Le tonneau dérive vers une plate-forme sur la droite. Sautez dessus avant que votre "embarcation" ne coule. Vous venez de passer le premier point de sauvegarde du niveau.

5



Allez maintenant sur la grosse racine à gauche, et détruisez la cage qui s'y trouve après avoir pris les deux lums rouges.

Revenez ensuite sur la plate-forme et sautez sur le second "tonneau voyageur" à votre droite. Il vous emmène vers une berge en face, à l'intérieur d'un tronc d'arbre creux. Durant ce court trajet, le vaisseau vous envoie deux obus : attendez de les avoir détruits tous deux avant de sauter sur la berge.

6



7



Dans le tronc, prenez les lums jaunes et grimpez à l'échelle de corde jusqu'au second lum vert. Activez alors l'interrupteur situé à droite qui fait descendre une partie d'un ponton de bois.



8



Soyez alors très rapide pour prendre les lums jaunes en planant, et atterrissez le plus loin possible sur la gauche du ponton, car il est branlant.



9



Courez et sautez ainsi sur les trois pontons. Arrivé sur celui qui longe la montagne, sautez dès que vous l'atteignez car le vaisseau s'empresse de le détruire. Pressez-vous donc d'arriver à l'échelle donnant sur une petite plate-forme où se trouve le troisième point de sauvegarde.

10





Avancez alors à pas de loup pour ne pas réveiller le sbire qui dort profondément sous une cage. Pour l'attaquer sans risque, mettez-vous juste à l'angle de la roche. Cela vous permet de tirer et de vous protéger ensuite grâce au "strafe".

11



Votre adversaire défait, détruisez la cage suspendue pour libérer un lum violet, et continuez votre chemin jusqu'au bord de la rive suivante.

12



Aidez-vous du lum violet pour vous élancer dans les airs en planant. Puis, avant d'atterrir sur le tonneau, tirez sur le poulet-zombie qui peut venir aléatoirement de droite ou de gauche.

13



Une fois sur le tonneau, quatre autres de ces créatures malfaisantes viennent vous attaquer jusqu'à ce que vous arriviez au bord du cours d'eau.

14





Sautez alors sur la grosse racine en face afin de passer le quatrième lum vert. Prenez aussi les deux lums rouges et profitez-en pour tirer sur la cage placée en bas à droite.



15



De l'extrême bord à droite de la racine, planez vers le ponton en contrebas tout en prenant les lums jaunes disposés en l'air, et vous arrivez au cinquième lum vert.

16



Sur le ponton, progressez le plus vite possible, en sautant et courant, jusqu'à la plate-forme où vous attendent plusieurs lums jaunes.

17



Peu après, sur la gauche, agrippez le lum violet pour aller dans le tronc d'arbre renfermant une cage. Sortez ensuite pour reprendre le lum violet, et pour aller cette fois-ci en direction des lums jaunes à gauche. Dès que vous atterrissez sur le premier des lums jaunes, sautez pour éviter le tir du vaisseau et continuez votre route.

18





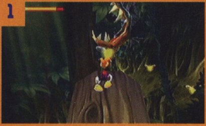


Vous arrivez alors à un passage, une fois encore au creux d'un arbre. N'allez pas à l'intérieur, mais placez-vous plutôt dos à lui. Ainsi positionné, vous pouvez détruire la cage cachée sous le ponton que vous venez d'emprunter. Empressez-vous par la suite d'entrer dans l'arbre, dès que possible, car les bombes continuent de "pleuvoir".



LE BAYOU (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 2)

1



Décors à l'identique, mais pièges et ennemis différents sont au programme de cette seconde partie du niveau. Tuez d'abord, en sautant et tirant, le gros piranha qui passe au-dessus du tronc, face à vous.

2



Débarrassé de ce danger, allez sur le tronc prendre le lum jaune au bout, et planez ensuite à droite pour récupérer les deux suivants.

3



Le deuxième lum jaune pris, avancez à gauche dans le passage, et sautez jusqu'à arriver à l'entrée d'un tunnel. Ne vous y engagez pas immédiatement car, dans l'angle de droite, un sbire vous attend de pied ferme.

4



Avant d'engager le combat, il faut donc se placer en mode "strafe" près de l'angle à droite. Une fois prêt, ouvrez les hostilités et, au besoin, lors des ripostes de l'ennemi, protégez-vous de la paroi droite du tunnel.

5



L'affrontement terminé, avancez et tirez sur l'interrupteur en bas à droite, puis avancez sur le pont télescopique qui vous amène à un lum vert situé sur un chemin de planches collé à un arbre.



6



Par des ouvertures du tronc de l'arbre tombent des tonneaux explosifs. Vous devez donc les éviter pour avancer au chemin de planches suivant. Pour les deux premières ouvertures, attendez simplement qu'un tonneau explose pour passer sous chacune d'elles.

7



Une fois au bord du premier chemin, commencez par sauter sur le tonneau en face pour rebondir dessus. Atterrissez ensuite sur les planches et préparez-vous à rebondir sur le tonneau suivant, de façon à prendre le lum rouge en hauteur. Continuez de la sorte jusqu'au bord de ce chemin.

8



Dorénavant hors d'atteinte des tonneaux, allez sur la plate-forme verdoyante jusqu'au lum vert placé deux plates-formes plus avant.

9



Rompu à passer les tonneaux explosifs, prenez le lum rouge sur la petite plate-forme qui vous fait face, puis rejoignez une nouvelle pièce.

10



Ici les choses se compliquent, avec trois lums jaunes répartis sur trois plates-formes au-dessus desquelles tombent des tonneaux. Le timing idéal est de sauter en planant vers le premier lum, à l'instant même où un tonneau sort de l'ouverture. Après cela, sautez et planez sans vous arrêter jusqu'à la dernière plate-forme. On peut, ici, ne pas être écrasé par les tonneaux. Pour cela, lorsque vous vous dirigez vers une plate-forme, au lieu d'y atterrir, agrippez-vous au bord pour attendre le passage du tonneau. En opérant de la sorte, vous pouvez prendre les trois lums jaunes, sans aucun risque.





Dirigez-vous maintenant vers le lum vert, puis avancez afin d'arriver à l'extérieur, là où il y a un arbre en feu ainsi qu'un autre arbre gigantesque en forme de tête, par-delà un précipice.

Commencez par prendre le lum jaune à gauche, puis activez l'interrupteur qui se trouve sur le socle de l'arbre en feu. Cela déploie un pont métallique menant à l'arbre de l'autre côté du précipice.





Allez donc sur le pont métallique et utilisez le lum violet pour atteindre l'arbre, et posez-vous juste au bord de lui.



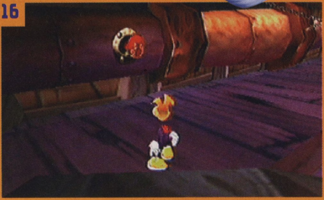




À cette distance, le sbire ne peut pas vous repérer. Avancez donc très légèrement afin qu'il commence sa charge. Faites alors mine de revenir vers le précipice puis, un peu avant, activez le mode hélicoptère pour revenir à l'intérieur de l'arbre alors que le gorille tombe dans le vide.



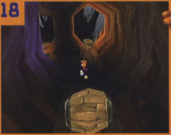
Enfoncez-vous dans le tunnel droit devant. Au bout, dans un long couloir, trois lames tranchantes se balancent et rendent la traversée difficile. De plus, après ces lames, une rangée de lasers bloque l'accès à la salle suivante.



Dans un premier temps, désactivez les lasers (pour un temps limité d'environ 8 secondes) en tirant sur le gros bouton rouge sur votre gauche, puis courez en évitant les lames jusqu'à l'entrée de l'autre salle.



Placez-vous juste derrière les lasers et avancez jusqu'au rebord du mur à gauche, de manière à ne pas être touché par les tonneaux qui arrivent.





Attendez ici l'arrivée d'un tonneau, puis engagez-vous rapidement à sa suite et tournez à gauche à l'embranchement.

Maintenant, allez près de l'endroit où s'écrasent les tonneaux et tirez sur la cage à gauche. Pour récupérer les lums ainsi libres, planez vers eux (ils se rapprocheront de vous) et, toujours en planant, revenez à votre position initiale.





Sautez sur le mini-trampoline pirate de gauche et, quand vous êtes en l'air, libérez le Ptizêtre dans la cage de droite, accrochée à une branche d'arbre.



En restant sur votre trampoline, rebondissez vers le suivant placé plus haut, et progressez de la sorte, de trampoline en trampoline, jusqu'à la passerelle métallique où vous attend le Ptizêtre. Il ne vous reste plus qu'à sauter dans la porte magique.



Un esprit sain dans un corps sain

Cette épreuve spéciale, proposée par Ly, n'est accessible que si vous possédez au minimum soixante lums jaunes. Pour les versions Dreamcast, PC et Nintendo 64, son accès se trouve en fait au tout début du niveau Le Bayou.
La course au côté de Ly est limitée dans le temps et se déroule comme un véritable parcours du combattant, avec obligation de passer sur des "check points" qui donnent des secondes supplémentaires, permettant ainsi d'arriver jusqu'au suivant.
Les talents élémentaires de Rayman, pour réussir ce niveau bonus, sont donc mis à contribution : saut, escalade et mode hélicoptère.

À PROPOS DU NIVEAU

Sur le tracé du parcours sont disséminés un certain nombre de lums jaunes. Vous n'êtes pas obligé de tous les récupérer pour achever la course. Cependant, étant donné que ces lums jaunes font bien évidemment partie du total composant le Noyau Primordial, il est recommandé de les collecter dans leur totalité.

Les lums du niveau

Lums jaunes X 30

Courez le plus vite possible et, une fois au bord du vide, sautez puis planez pour récupérer le lum. Rebondissez ensuite sur les toiles d'araignée pour atteindre la corniche d'en face qui renferme le premier check point.

1



2





Sautez sur la toile d'araignée suivante pour atteindre la suite du niveau, derrière la cascade en furie.

3



Après avoir descendu une petite pente, accrochez-vous aux lums violets pour récupérer des lums jaunes, et aussi atteindre la plate-forme de gauche qui contient le deuxième check point du niveau.

4

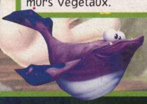


Accrochez-vous alors aux différentes racines pour récupérer d'autres lums. Vous arriverez, par la même occasion, à un nouveau passage après un ponton de bois.

5



Suivez Ly le long de l'étroit passage, encastré entre deux murs végétaux.





6



Après avoir rebondi sur une énième toile d'araignée, vous atteindrez une grande falaise. Planez alors vers la grande bande de terre vous faisant face pour activer un précieux check point.

7



Sautez maintenant en planant sur l'autre falaise à droite, et suivez Ly le long du chemin dessiné à flanc de paroi.

8



Après un court passage entre deux murs de plantes, jetez-vous à la suite de Ly, en planant, et vous atteindrez le dernier check point. Sautez dans la foulée sur la toile d'araignée suivante pour atteindre la dernière ligne droite du niveau.

9





Vous monterez un chemin qui serpente le long de la paroi, avant d'atteindre la ligne d'arrivée, ou plutôt la Ly d'arrivée !

LA PROMENADE DE SANTÉ (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Les lums du niveau



Lums jaunes
X 50





Tout de suite après, sautez sur la première toile d'araignée et continuez ainsi de toile en toile jusqu'à la troisième et dernière. Vous devez absolument atterrir le plus loin possible, de sorte que, une fois en l'air et en mode hélicoptère, vous preniez les lums placés dans les airs, au-dessus du check point au sol.



Une fois le départ donné, restez au milieu de la "piste" de façon à récupérer les lums tout en glissant.



Continuez à suivre Ly qui s'engage droit devant, en sautant au passage sur une autre toile d'araignée, pour arriver à l'ouverture derrière le filet d'eau de la cascade.



Arrivé sur cette plate-forme, prenez le passage à droite et planez vers le check point suivant situé sur la passerelle en bois.







Courez et sautez simultanément vers les grosses racines au bout, car la passerelle est peu sûre et à tendance à s'écrouler.





De là, grimpez sur la gauche des racines jusqu'à atteindre une seconde passerelle.



Une fois au bord, allez en face, sur la petite plate-forme, pour augmenter votre capital de secondes si précieuses, sans oublier les lums jaunes.



Sautez maintenant face à vous, en planant, afin de passer sur les lums jaunes et d'atterrir sur la passerelle de bois en dessous.



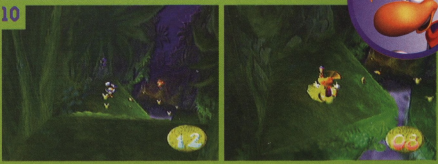
9



Dirigez-vous alors vers les racines à votre droite. Ensuite, avancez un peu et sautez sur la toile face à vous, en direction de l'ouverture.

Poursuivez votre course et planez vers la plate-forme qui est en contrebas, où se trouve un autre check point.

10





11



De cette position, allez sur la plate-forme à droite, qui se trouve quasiment au niveau de l'eau.

12



Ici, suivez le petit chemin à gauche qui longe le flanc d'une montagne pour déboucher dans un nouveau passage.

13



Sorti de ce tunnel, planez vers la plate-forme en bas, afin de prendre les lums et d'arriver sur le check point.



14



Le but est maintenant de sauter sur la plate-forme à gauche, puis sur celle de droite, et de rebondir ensuite sur la toile d'araignée.



15



Vous arrivez alors sur la toute dernière plate-forme, et n'avez plus qu'à suivre le tracé du parcours jusqu'au bout, où vous attend Ly.

16



Après vous avoir félicité, Ly vous donne le plein de vie en guise de récompense, juste avant qu'un Ptizêtre arrive pour créer une porte magique qui, une fois traversée, vous ramène évidemment à la Voie des Portes.

À la recherche du premier masque magique

Comme le laisse entendre la légende, Polokus ne reviendra parmi son peuple que si les quatre masques magiques sont réunis. Bien que nul n'ait jamais eu la certitude de la vraie nature des pouvoirs que l'on attribue à ces masques, l'espoir d'une liberté retrouvée, et du bannissement définitif des pirates, est devenu la priorité de chacun des habitants du monde, et LA priorité de leur héros, Rayman. Pour cela, il va jusqu'à se rendre dans un des lieux les plus secrets, là où peu d'élus ont pu un jour pénétrer.
Une première pour Rayman qui sait que sans cela rien ne sera peut-être plus comme avant...

Les lums du niveau


Lums jaunes X50


Lums bleus X13


Lums rouges X14

Les cages à détruire


Cages X2

Les ennemis du niveau


Sbires X2

1



La porte magique d'arrivée vous amène sur une plage, au bord du rivage.

Devant vous se dresse une montagne sur laquelle sont disposés plusieurs lums jaunes. N'y allez pas encore, mais longez le rivage pour emprunter le ponton au bout duquel se trouve une cage à détruire. Sur le chemin, prenez garde aux morsures du crabe. Une fois la cage détruite, revenez sur la plage.

2





3



Faites face à la montagne en vous en approchant doucement en mode "strafe". Passé une certaine distance, un sbire sort de terre, prêt à combattre. La technique de ce pirate est destinée à vous dérouter autant que possible, puisqu'il apparaît à trois positions différentes : sur la plate-forme de droite, sur la plate-forme de gauche et en bas à droite de la montagne. À chacune de ses apparitions, il tire une ou deux fois et disparaît ensuite. Pour le mettre hors de combat, il vous suffit de toujours vous placer face à lui, sans avoir à sauter lorsqu'il est sur une plate-forme, et d'éviter ses attaques en utilisant le "strafe".

4



Grimpez ensuite sur la montagne pour récupérer les lums jaunes, puis engagez-vous dans le petit passage donnant sur un plan d'eau à l'intérieur d'une grotte.

Plongez dans l'eau et dirigez-vous vers le superlum jaune, à l'entrée du tunnel sous-marin qui est juste en face de l'ouverture de la grotte.

5



6



Poursuivez la plongée dans le tunnel en prenant, dès que nécessaire, des lums bleus, les deux lums jaunes et les trois lums rouges. Allez jusqu'à une seconde grotte où se trouve une cage.

Dreamcast

Juste à gauche de la cage, vous dégoterez le deuxième cristal du jeu. Allez, plus que quatre...

6A

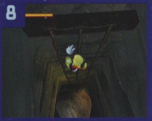


7



Détruisez-la puis replongez afin de revenir à la première grotte, et grimpez au filet qui se situe près des caisses de bois.

8



Prenez les lums sur le filet et, une fois au sommet, laissez-vous tomber sur le lum vert.



9



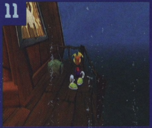
Vous arrivez dans un espace où il y a deux petits bâtiments pirates, ainsi que deux pyramides de couleur de chaque côté d'une grande porte bleue.

10



Pour l'heure, montez les escaliers à gauche pour prendre le lum rouge, et allez ensuite vers les pyramides afin de faire réagir le pirate qui vous guette.

11



Débarrassez-vous-en, puis direction le bâtiment, au fond à droite, au bout duquel il y a un générateur de tonneaux explosifs et un superlum jaune.

12



Prenez un tonneau explosif et jetez-le sur la porte de ce même bâtiment, fermée par un sparadrap métallique. À l'intérieur vous trouvez la sphère magique jaune, à poser comme vous l'indique un Murfy sur le socle de la même couleur.

LE SANCTUAIRE D'EAU ET DE GLACE

13





Renouvelez l'opération sur la porte du bâtiment près de la pyramide bleue et, une fois la sphère magique bleue sur son socle, les portes du temple s'ouvrent enfin. Pénétrez-y et avancez dans le couloir jusqu'à une salle avec un grand escalier. Prenez tous les lums jaunes sur l'escalier, puis allez dans l'ouverture où l'on aperçoit le ciel étoilé.



(SECTION 2)

Aglagl, le gardien du Sanctuaire d'eau et de glace

Ultime obstacle avant de récupérer le premier des quatre masques, ce boss est celui de l'eau. Sa technique d'attaque, bien que basique, occasionne néanmoins des dégâts importants. En effet, il lance un à un des projectiles de glace et n'est absolument pas limité dans ses déplacements puisqu'il vole et peut donc aller où bon lui semble. D'autre part, il est totalement insensible au poing magique de Rayman et ne peut être vaincu que par son propre élément : l'eau.

1



Vous voilà dans le temple, en haut d'une pente abrupte. Vous êtes paré pour une phase de glisse particulièrement longue, au cours de laquelle vous trouverez des lums jaunes. Élancez-vous sans plus attendre. Pour passer d'une pente à l'autre, deux choix sont possibles. Soit se laisser glisser jusqu'au bord, et le saut se fait automatiquement, soit utiliser le saut au passage d'une nouvelle pente, ou même pendant que l'on glisse. Sachez toutefois qu'utiliser le saut accélère considérablement la vitesse de glisse, et que si pour atteindre certains lums cela est indispensable, il est parfois dangereux d'aborder des virages trop rapidement. Donc, n'en abusez pas !

2



Dès le départ, après ouverture de la porte, restez bien au milieu pour prendre les cinq lums rouges et le lum jaune juste après, qui n'est accessible qu'en sautant.

3



Avant d'arriver à l'autre pente, serrez à gauche pour avoir suffisamment d'amplitude, afin de pouvoir ensuite vous placer correctement à droite et ainsi sauter directement sur le lum suivant.

4



Maintenant ralentissez au maximum et placez-vous aussi au milieu, car une rangée de trois lums y est disposée.

5





La suite de la descente n'offre que quatre lums jaunes, qui sont tous placés au milieu des pentes. Le premier est placé juste au début de la descente suivante. Les trois lums restants sont groupés en l'air juste avant d'arriver sur la pente la plus en hauteur du parcours.

6



Maintenant que vous possédez tous les lums récupérables, poursuivez la phase de glisse jusqu'à passer une dernière porte menant tout droit à l'antre du gardien de ce sanctuaire.

[SECTION 3]



1



Avant même qu'Aglagl ne lance sa première offensive, sautez droit devant et shootez pour agripper le premier lum violet.



2



Ensuite, si le boss vous attaque et que le passage au lum violet suivant semble risqué, balancez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter.

3



Une fois le danger écarté, progressez jusqu'au dernier des lums violets et le boss vous suivra alors.

4



Il se place de lui-même sous la stalactite signalée par deux flèches. Tirez alors une fois sur la stalactite pour qu'elle tombe directement sur la tête d'Aglagl, qui disparaît en libérant un lum violet.

5



De retour au début du niveau, repassez par tous les lums violets et atterrissez ensuite à gauche de la cascade.



6





Après, empruntez la pente pour prendre les deux lums rouges et le dernier lum jaune qui complètent les cinquante du niveau. Maintenant, descendez et passez à travers la cascade.

7

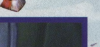






Récupérez les trois lums rouges devant vous, juste avant de pénétrer dans la salle du masque. Dès que Rayman s'en approche, un lien magique des plus mystérieux permet de faire enfin apparaître le masque tant convoité. Une fois qu'il est en sa possession, Rayman est téléporté dans un univers étrange afin de remettre ce précieux objet à son propriétaire.





Des piranhas aérophages aux trousses de Carmen la Baleine

**Rayman sait que les pirates retiennent Carmen la Baleine et comptent utiliser sa graisse... à des fins mécaniques. Un bien triste sort en somme !
Le temps est donc venu de s'atteler à la retrouver au plus vite dans les profondeurs du monde sous-marin, au sein duquel évoluent des prédateurs dotés d'un appétit singulier.**

Les lums du niveau


Lums jaunes X35


Lums rouges X12

Les cages à détruire


Cages X2

Les ennemis du niveau


Sbires X2


Piranhas X4


Tonneaux X4



1



Commencez par tirer à répétition sur le crabe pour récupérer un lum rouge. Plongez ensuite dans le bassin.

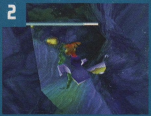
Remontez à la surface en suivant le chemin des lums bleus entre les caisses.

3



Récupérez maintenant les lums jaunes au fond du bassin.

2





Une fois à la surface, récupérez le lum sur le coffre de pirate, puis tirez dans l'interrupteur, placé au-dessus du bassin. Passez la porte de gauche, qui n'est momentanément plus protégée par des lasers rouges.

4



5



Vous vous retrouverez à l'extérieur du niveau. Commencez par sauvegarder grâce au lum vert. Allez maintenant vous placer sur la poutre de bois longeant la paroi.

Retournez-vous et accrochez-vous au filet que vous venez de fouler. Vous pourrez ainsi récupérer plusieurs lums jaunes. Méfiez-vous tout de même du piranha qui essayera de vous happer.

6



7



Ensuite, retournez sur la poutre de bois et atteignez l'autre filet. Suspendez-vous à celui-ci, et récupérez les lums.



8



Retournez pour la dernière fois sur la poutre de bois et sautez cette fois-ci sur le filet pour atteindre l'ouverture un peu plus loin. Profitez-en pour sauvegarder grâce aux lums verts.



9



Longez le couloir de pierre et vous débarquerez plus loin dans un endroit en plein air gardé par un tonneau géant. Pour le battre, attendez qu'il tire tout en bougeant pour ne pas faire une cible trop facile, et décochez-lui continuellement vos tirs. Ensuite, le tonneau deviendra inactif pendant quelques secondes avant de recommencer son attaque. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

10



Laissez-vous alors choir sur le sol et dirigez-vous vers le galion. Grimpez sur les tonneaux et le filet pour atteindre le pont du bateau.

11



Une fois le pont atteint, récoltez les lums et détruisez la première cage du niveau.

12



Retournez alors à votre point de départ, et grimpez sur les deux tonneaux qui se trouvaient près de l'ennemi que vous avez liquidé en entrant dans la salle. Vous pourrez alors tirer sur l'interrupteur se trouvant à flanc de galion.

13



Précipitez-vous dans la foulée sur le sol de manière à passer la porte maintenant libérée des lasers qui la protégeaient.

LA BAIE DES BALEINES (PLAYSTATION)

14



Vous déboucherez plus loin dans un couloir jonché de plusieurs tonneaux. Votre but ici sera de rebondir sur les tonneaux, de manière à récupérer les lums jaunes qui flottent dans les airs.

15



Après ce passage, vous déboucherez dans une aire de jeux assez petite au fond de laquelle est construit un galion. Laissez-vous tomber sur le sol pour atteindre ce dernier.

17



Grimpez maintenant sur les deux palmiers pour pouvoir vous agripper au lum violet en hauteur. De cette manière, vous pourrez atteindre l'ouverture en hauteur, et ainsi accéder à la deuxième section du niveau.

16





Vous serez immédiatement pris à partie par un sbire dès que vous vous approcherez de la construction de bois. Il va falloir, dans le combat qui va suivre, être des plus malins. Pour commencer, adossez-vous à la porte du galion, fermée par un sparadrap. Attendez ensuite que le sbire tire sur vous pour sauter sur place au dernier moment. De cette manière, la porte de bois volera en éclats, vous permettant de récupérer la seconde cage. Faites alors la peau au pirate pour retrouver un peu de calme en ce lieu.

(SECTION 2)

1



Vous vous retrouverez alors automatiquement, dans un bassin géant. Face à vous, ou plutôt sous vous, se trouve Carmen la Baleine, retenue prisonnière dans une grotte sous-marine.

2



Vous allez devoir activer quatre interrupteurs présents dans le bassin, de manière à libérer la belle. À chaque fois que vous activerez un interrupteur, un des boutons se trouvant dans la barre placée à votre droite s'illuminera. Allumez les quatre boutons et l'affaire est réglée !

3



Avant de libérer Carmen, récupérez tous les lums présents dans le bassin.

4



Maintenant, une course aquatique va commencer où vous devrez, tout en suivant la baleine, récupérer les bulles d'air qu'elle lâchera derrière elle pour reprendre votre souffle, tout en tirant sur les piranhas aérophages qui essayeront de les dévorer avant vous ! Bien sûr, lors de ce court voyage dans les profondeurs de ce niveau, vous devrez récupérer plusieurs lums jaunes. Rassurez-vous toutefois car ils seront toujours placés sur votre route !

5



Tout au bout du tracé, vous vous retrouverez automatiquement projeté derrière deux lourdes portes de pierre. Commencez par faire demi-tour pour récupérer les quatre lums rouges, puis faites surface en récupérant les lums bleus, le long de la montée. Pour finir, grimpez la pente et vous allez déboucher devant Aglagl, le gardien de ce niveau.

Aglagl, le gardien de la Baie des Baleines

Ultime obstacle avant de récupérer le premier des quatre masques, ce boss est celui de l'eau. Sa technique d'attaque, bien qu'elle soit basique, occasionne néanmoins des dégâts importants. En effet, il lance un à un des projectiles de glace, et n'est absolument pas limité dans ses déplacements puisqu'il vole et peut donc aller où bon lui semble. D'autre part, il est totalement insensible aux poings magiques de Rayman, et ne peut être vaincu que par son propre élément : l'eau.

[SECTION 3]





1

Avant même que Aglagl ne lance sa première offensive, sautez droit devant pour agripper le premier lum violet.



2

Ensuite, si le boss vous attaque et que le passage au lum violet suivant semble risqué, balancez-vous à droite ou à gauche pour l'éviter.



3

Une fois le danger écarté, progressez jusqu'au dernier des lums violets, et le boss vous suivra alors.



4

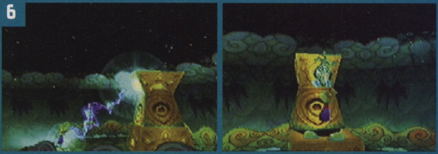
Aglagl se place de lui-même sous la stalactite. Tirez une fois dessus afin qu'elle tombe directement sur sa tête, qui disparaît alors en libérant un lum violet.



5

De retour au début du niveau, repassez par tous les lums violets pour atteindre la seule ouverture praticable en hauteur.

Récupérez les trois lums rouges devant vous, juste avant de pénétrer dans la salle du masque tant convoité. Dès que Rayman s'en approche, un lien magique des plus mystérieux permet de faire enfin apparaître le masque. Une fois en sa possession, Rayman est téléporté dans un univers étrange afin de remettre ce précieux objet à son propriétaire.



6



[DREAMCAST - PC - NINTENDO 64]

Les lums du niveau

 Lums jaunes X50

 Lums rouges X13

Les cages à détruire



Cages X4

Les ennemis du niveau

 Sbires X3

 Petits piranhas X2

 Tonneau X1

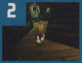
LA BAIE DES BALEINES (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64) (SECTION 1)

1



Vous commencez ce niveau dans une petite pièce abritant un aquarium géant sur la droite et un couloir partant à gauche.

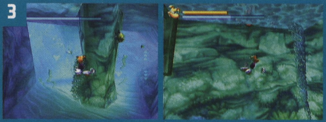
2



Ne prenez pas tout de suite le couloir, car un tonneau à pattes veille au grain, et l'aquarium se trouvant dans la salle derrière ce cerbère est bien trop haut pour que vous y accédiez. Vous pouvez néanmoins voir un interrupteur au-dessus de l'aquarium, qui commande d'ailleurs les lasers bleus de la porte qui est tout près.

Donc, pour l'instant, plongez dans le premier aquarium pour, dans un premier temps, y prendre un lum rouge, le lum jaune dans le coffre, et les cinq lums bleus à pour finalement ressortir par le second aquarium.

3



Tirez sur l'interrupteur, puis sortez de l'eau. Profitez que le tonneau à pattes vous tourne le dos pour passer par l'ouverture dont les lasers sont neutralisés. Notez que vous pouvez détruire le tonneau, en sachant toutefois qu'il possède une barre de vie conséquente et que cela ne vous apporte aucun bonus, hormis les trois lums rouges qu'il libère à sa mort.

4



5



Une fois de l'autre côté, vous marchez sur un filet, en dessous duquel sont accrochés cinq lums rouges.

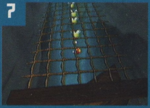
6



Avancez jusqu'au bord du filet et tombez sur la poutre plus bas afin de faire de la varappe sur le filet et de prendre ces lums rouges, dans un temps limité, avec en prime un piranha qui vous attaque.

Votre vitalité retrouvée, revenez sur la poutre et progressez jusqu'à arriver devant un autre filet auquel sont aussi suspendus quatre lums jaunes. Prenez-les en faisant attention au piranha qui jaillit de l'eau.

7



8



Montez maintenant sur le filet que vous venez d'emprunter, en direction de l'ouverture droit devant vous menant à une crique où se trouve un bastion.

9



Dès que vous vous approchez du bastion, un pirate est alerté et vous attaque. Ce "détail" réglé, descendez près des tonneaux, et prenez le lum rouge au pied de la petite plate-forme de bois.

Utilisez ensuite les tonneaux, ainsi que le filet vertical, pour grimper dans le bastion. De la fenêtre, planez pour atterrir sur la plate-forme juste en face.

10



11



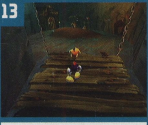
De cette position, tirez sur l'interrupteur, ce qui désactive les lasers bleus de la porte en bas à gauche.

12



Dans ce couloir, vous apercevez des lums jaunes en file indienne, mais aussi des tonneaux explosifs qui déboulent sans discontinuer. Sautez donc sur les tonneaux, en prenant les lums jaunes au passage, et dirigez-vous ensuite au fond à droite.

13



Au loin, un sbire dort sous un palmier, bien qu'il soit censé garder la porte au sparadrap métallique à sa droite.

14



Ne le réveillez pas de suite, mais descendez du pont sur lequel vous êtes pour prendre le lum rouge qui se trouve juste en dessous.



D'autre part, avant de vous engager dans le combat, sachez qu'il vaut mieux rester à bonne distance de ce pirate, car son crochet est particulièrement dommageable. C'est pourquoi il est préférable de venir d'abord le provoquer, puis de poursuivre le combat en reculant sous le pont, car il ne peut pas vous y suivre, et donc vous asséner son coup de crochet destructeur.

15





16



Suite à cet affrontement somme toute assez simple, allez sur l'îlot où sommeillait le pirate, et prenez le lum rouge sur le premier palmier.

Ensuite, prenez un tonneau explosif dans le petit couloir à droite des palmiers, et lancez-le sur la porte au sparadrap métallique du bastion.

17



18



Tirez sur la cage à l'intérieur, ce qui libère un superlum jaune et un lum violet, qui vient se placer entre les palmiers et le balcon du bastion.

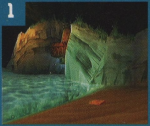
19



Rendez-vous donc sur le balcon, et avancez dans le couloir pour découvrir la deuxième partie du niveau.

[SECTION 2]

1



À la sortie du bastion, vous vous retrouvez sur une plage, avec au fond à droite un autre bastion.

2



Approchez-vous de la Pierre de Pensée sur le sable, car Murfy vous informe du sort que les pirates réservent à la pauvre Carmen, ce qui rend son sauvetage encore plus pressant.

3



Plongez dans l'eau et vous verrez, au même niveau que la Pierre de Pensée, Carmen prisonnière derrière une rangée de lasers bleus.

4



Prenez le tunnel sous-marin à gauche de Carmen (donc quand vous lui faites face), pour arriver à l'intérieur même du bastion que vous apercevicz de l'extérieur, sortez de l'eau et montez sur le rebord en face.



5



Sur votre droite, ne vous engagez pas dans le couloir qui descend, mais allez dans le passage se trouvant légèrement en hauteur.

6



Au bout de ce couloir, vous arrivez dans une grande salle, avec un générateur de missiles à pattes inopérant à gauche, et un grand escalier rouge juste en face.

7



Empruntez les escaliers et actionnez l'interrupteur afin de mettre un terme à la captivité de Carmen, et par là même générer un missile à pattes.



LA BAIE DES BALEINES (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

8



Carmen libre, descendez au centre de la salle pour fatiguer le missile afin de le chevaucher en direction du couloir opposé aux escaliers rouges (celui par lequel vous êtes en fait arrivé au départ), de façon à exploser la porte au sparadrap se trouvant tout au fond.

9



Progressez dans ce nouveau couloir, prenez les cinq lums rouges sur les escaliers, détruisez la cage du fond, et finalement passez par le couloir à gauche.

10



Au bout du pont de bois, vous voyez Carmen qui vous attend patiemment dans l'eau et qui crée à votre attention des bulles d'air.

11



Rejoignez-la et, tout en la suivant, pensez à récupérer les bulles nécessaires à votre plongée en apnée.

12



Carmen vous emmène ensuite dans un petit tunnel sous-marin, en continuant à lâcher des bulles d'air jusqu'à la sortie.

(SECTION 3)

1



La suite de la plongée est sérieusement compromise par deux piranhas, friands des bulles d'air de Carmen, qui la suivent de très près. Il vous faut donc être le plus rapide pour reconstituer votre réserve d'oxygène, d'autant plus que ces piranhas évitent vos tirs très facilement.

2



Ne vous laissez surtout pas distancer par Carmen, même si pour cela vous devez laisser passer une bulle d'air, car de toute manière elle en produit suffisamment.

3



Peu de temps après, un bateau immergé est visible au fond à droite. Accédez-y en prenant les deux lums bleus sur le pont en bois, puis les lums jaunes à l'intérieur.

Dreamcast

À gauche du bateau, un tunnel est creusé dans la paroi. Longez-le et, une fois dans la grotte sous-marine, rebondissez sur le trampoline pour récupérer, en plus, des lums rouges le cristal en hauteur. Retournez ensuite au bateau.

3A



3B





Continuez l'exploration du bateau, en allant toujours tout droit, puis une fois arrivé devant un mur, montez pour récupérer de l'air et sortir de l'eau par la même occasion.

Avancez jusqu'au bord du pont pour visualiser les environs, puis sautez sur le rocher à votre gauche.

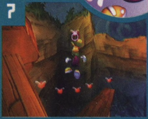




Allez sur le pont du navire, et contournez le grand filet vertical pour grimper jusqu'au sommet du mât.







En vous tournant vers la vigie, vous voyez au loin plusieurs lums rouges, ainsi qu'un lum violet dans les airs.



Dépassez alors la vigie sans tomber du mât, puis accrochez-vous au lum violet afin de prendre les cinq lums rouges.



Sans vous décrocher du lum violet, élancez-vous vers la vigie, puis laissez-vous tomber à l'intérieur. Vous y trouvez une cage à détruire.



Placez-vous au bord du poste de vigie, et reprenez le lum violet pour passer cette fois-ci de l'autre côté du mât, plus précisément vers la cascade.





Mettez-vous au bord du mât, et planez vers le début de la cascade, pour glisser ensuite sur l'eau et prendre les lums jaunes disposés à la suite.



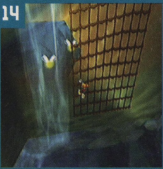
Durant la glissade, sautez par-dessus le trou pour arriver à l'entrée d'une grotte. Sur cette plate-forme, prenez les lums jaunes s'y trouvant, sans oublier celui qui est près du palmier au fond.

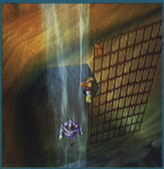


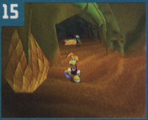


Maintenant, placez-vous près du filet d'eau qui va dans la mer, et vous verrez juste en dessous de votre position un filet qui descend.

Accrochez-vous à ce filet et rentrez dans la grotte à gauche, en restant à l'entrée de façon à ce que le gorille ne vous repère pas. Attirez-le pour qu'il tombe dans l'eau, et prenez le dernier lum jaune du niveau, puis détruisez la cage retenant le Ptizêtre qui va vous ouvrir la Porte Magique de sortie.







Vous n'avez plus alors qu'à revenir sur la plate-forme d'où vous venez, et à vous rendre dans le petit passage près du palmier pour emprunter la Porte Magique.

Un rodéo endiablé pour secourir un ami malade

Plus que jamais, le temps presse pour Rayman car Barbe-Tranchante est maintenant parfaitement au courant de son entreprise visant à réunir les quatre masques magiques. La sécurité des bastions pirates est donc renforcée, non seulement par des sbires veillant au grain, du moins c'est ce qu'aime à penser leur chef tout-puissant, mais ces places fortes sont aussi protégées naturellement.
En effet, des parterres de ronces gigantesques en interdisent l'accès, avec en prime des missiles à pattes aux alentours. Fort heureusement pour lui, Rayman peut les utiliser à son profit. Parallèlement aux actions de notre héros, un mystérieux intrus a, lui aussi, infiltré un des bastions, animé par un but tout autre...

Les lums du niveau


Lums jaunes X55


Lums rouges X9

Les cages à détruire


Cages X5

Les ennemis du niveau


Sbire X1


Piranhas X2





1



Dirigez-vous vers le champignon placé au pied de l'arbre. Au passage, récupérez le lum à droite de l'arbre.

2



Rebondissez sur celui-ci pour récupérer le lum et pour pouvoir atteindre la branche géante en hauteur.

3



Récupérez alors les lums traînant dans les environs, et sautez sur le balcon de la bâtisse de bois.

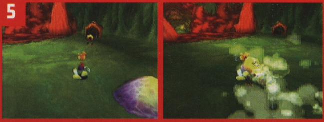
4



Vous trouverez ici la première cage du niveau.

Retournez ensuite sur le sol et placez-vous devant la niche (un lum jaune est caché derrière). Dès que le missile vous repérera, il se mettra à vous poursuivre ! Courez alors en rond jusqu'à ce qu'il soit épuisé. Vous pourrez alors grimper dessus, trouvant ainsi un bien sympathique moyen de locomotion ! Notez que vous trouverez une explication du maniement du missile sur une pierre du savoir le long de la paroi de gauche.

5



6



Une fois sur le missile, dirigez-vous vers le chemin de ronces. Grâce à lui, vous pourrez emprunter des passages qui obligerait normalement Rayman à se reinitialiser.



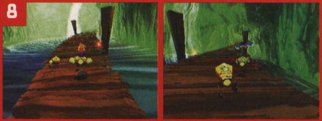
7



Lors du passage qui va suivre, vous récupérerez plusieurs lums jaunes.

En bas de la première descente, vous croiserez un missile identique au vôtre... Avec comme toute petite différence, la mission de vous détruire ! Comme vous l'avez compris, vous vous ferez courser par ce missile jumeau dans le reste du niveau. Pour l'éviter, zigzaguez continuellement, tout en sautant sur votre missile pour ne pas vous faire toucher par l'autre monstre d'acier à pattes.

8



Dans la montée qui suivra le pont de bois, plusieurs lums jaunes seront placés en quinconce. Vous voici prévenu ! Notez aussi que, dans les virages qui suivront, les lums seront indifféremment placés à l'intérieur ou à l'extérieur de la courbe !

9



10



Tout au bout du passage, vous quitterez automatiquement vos copains les missiles, et atterrirez dans une grande cour au pied d'un bastion.

Commencez par partir sur la droite exciter le missile. Fatiguez-le en l'obligeant à vous courir après, puis grimpez dessus. Vous devrez maintenant le faire entrer en collision avec la porte fermée d'un sparadrap, mais abandonnez-le au dernier moment pour éviter la doulou-reuse rencontre.

11



12



Derrière la porte que vous venez de détruire, vous trouverez une cage contenant une fée. Ce sont vos points de vie qui vont être contents !



LES COLLINES AUX MENHIRS (PLAYSTATION)

13





Grimpez maintenant la pente de droite et allez battre le sbire près de l'interrupteur. Activez ensuite ce dernier dans la foulée. Maintenant, sautez sur la niche pour récupérer les lums jaunes qui la surplombent.



Après avoir épuisé un nouveau missile, grimpez sur lui et escaladez la pente que vous venez de monter. Passez alors la porte qui a été ouverte grâce à l'interrupteur, puis négociez les deux virages qui suivront dans la descente, le premier à droite, et le second à gauche. Pour finir, sautez du missile quand vous arriverez en vue de la porte pour qu'elle soit détruite sans que vous soyez blessé.

14





15



Une fois dans la pièce, vous assisterez à une cinématique montrant Clark au plus bas de sa forme. Pour le remettre sur pied, Rayman va devoir trouver l'élixir de vie au Royaume des Morts. Pour ce faire, vous allez devoir quitter ce niveau (automatiquement), et aller sur la carte dans une nouvelle destination appelée "la Grotte des Mauvais Rêves" (Pour l'explication, se reporter au chapitre suivant). Une fois ce niveau réussi, vous retournerez voir Clark pour lui donner l'élixir.

(SECTION 1B • DE RETOUR DE LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES)

1



Traversez de nouveau ce niveau pour atteindre Clark. Vous lui donnerez alors l'élixir de vie. Ce dernier avalé, votre ami le Titan retrouvera toute sa force destructrice !

2



D'ailleurs, une fois ses muscles tournant de nouveau à plein régime, il se mettra à défoncer un premier pan de mur. Suivez-le, et passez cette nouvelle ouverture.

3



Suivez alors le couloir et vous déboucherez dans une pièce où se trouve une lourde porte à double battant fermée. Il va falloir trouver l'interrupteur qui l'ouvre afin que Clark puisse avancer dans le niveau et ainsi défoncer d'autres murs.

4





En examinant de plus près la pièce où vous vous trouvez, vous remarquerez en hauteur plusieurs lums violets. Accrochez-vous à ces derniers pour atteindre le balcon sans omettre de briser la cage.

5



Ramassez les lums jaunes sur le balcon, puis laissez-vous tomber dans l'ouverture de gauche.

6





Il ne vous reste plus alors qu'à activer l'interrupteur sur le mur pour que Clark puisse passer la porte. Il enfoncera dans la foulée le mur un peu plus loin. Vous changerez alors automatiquement de section.





(SECTION 2)



1



2

Après vous être retourné, vous poursuivez sur le sol et grimpez sur le demi-tronc d'arbre. Agrippez-vous au lum violet et vous pourrez atteindre la cage en hauteur. Après l'avoir détruite, domptez un missile et attaquez la grande montée.



3

Vous déboucherez dans une vaste aire de jeu comportant une très grande pente, un demi-tronc d'arbre ainsi qu'une niche à missiles, avec une ouverture sur sa gauche. Dès le départ, faites le tour de la pièce pour récupérer les lums jaunes, et grimpez sur le tronc d'arbre pour continuer votre collecte. Passez alors l'ouverture près de la niche et récupérez les lums le long de la montée qui suivra, ainsi que la cage en hauteur.

Durant la montée, vous devrez zigzaguer entre les menhirs, tout en récoltant les lums sur le chemin. Vous noterez que certains menhirs s'effondreront lors de votre passage, ou "pousseront" du sol, comme par magie. Vous traverserez aussi un pont gardé par deux piranhas. Le reste du miniparcours sera, comme la première partie, constellé de menhirs. Vous atteindrez tout au bout de ce parcours la sortie.

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 1)



Les lums du niveau

Lums jaunes X50

Lums rouges X11

Les cages à détruire



Cages X8

Les ennemis du niveau



Sbires X3



1

Dès votre arrivée dans ce niveau, un Murfy vous prévient de la présence d'un missile à pattes qui veille au grain.





2

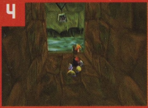
Effectivement, ce dernier court à votre rencontre. Sans attendre, tirez-lui dessus pour le détruire. Mais gare, car d'autres viendront prendre la relève.



3

Cela fait, allez juste derrière la porte magique d'arrivée pour allumer l'interrupteur situé sur le menhir isolé. Cela vous ouvre le passage entre les trois menhirs à votre gauche par lequel vous devez descendre.





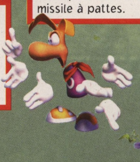
4

Dans cette minuscule grotte, vous trouvez une cage contenant un superlum jaune. Délivrez-le et remontez par la toile d'araignée à l'air libre.



5

De retour en haut, ne pensez même pas à traverser le passage de ronces. Avancez simplement pour attirer le missile à pattes.



LES COLLINES AUX MENHIRS (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

6



Dès que le missile a franchi les ronces, décrivez un petit cercle afin qu'il vous poursuive et se fatigue.

Vous n'avez plus alors qu'à le monter comme un cheval et à passer sur les ronces en direction de la porte au sparadrap au fond à droite de l'autre côté.

7



8



Juste avant que votre monture atteigne la porte, utilisez le saut pour la laisser continuer seule afin qu'elle détruise cet obstacle.

Derrière cette porte, une cage vous attend. Ensuite, empruntez les escaliers à gauche de ce bastion et montez jusqu'à la dernière marche et arrêtez-vous.

9



10



Devant vous, deux sbires endormis "assurent la garde" de cette pièce. Si vous avancez normalement, en courant, ils se réveilleront tous deux. Par contre, en marchant sur la pointe des pieds, vous les laisserez sommeiller en paix. Quoi qu'il en soit, les combattre est l'option la plus simple et la moins risquée en fait. Pour cela, positionnez-vous juste à l'entrée de la pièce et tirez. Vous ne réveillez alors qu'un des deux sbires, ce qui vous oppose en fait à un seul adversaire à la fois. Durant l'affrontement, ne rentrez en aucun cas dans la salle, cela risque de réveiller le second sbire. Le premier défait, occupez-vous de son collègue, dorénavant bien seul.

11



Ensuite, prenez le couloir à gauche, entre les deux fauteuils en fer, pour détruire la cage qui s'y trouve.

12



Sortez alors de cette petite pièce et allez dans le passage sombre au fond de la salle où il y avait les deux sbires.

(SECTION 2)

1



Sorti du bastion, vous voyez plus loin à droite un autre missile à pattes, ainsi qu'un champignon rose au pied d'un arbre.

2



En premier lieu, sans trop vous approcher du missile, contournez l'arbre pour prendre le lum jaune.

3



Ensuite, sautez sur le champignon au pied de l'arbre pour rebondir sur celui qui est placé plus haut.

4



Agrippez-vous ensuite au lum violet en vue d'atteindre le lum jaune sur le balcon du bastion.



5



Du balcon, tirez sur la cage juste en face, puis redescendez.

6



Comme précédemment, fatiguez le missile pour le monter, et engagez-vous dans le passage vers les ronces.

7



Ce parcours est bien plus long et risqué qu'avant avec d'énormes racines sortant du sol et des parois, des caisses disséminées sur la route et deux chemins différents. Commencez par entrer dans le tunnel en évitant au passage la première racine qui sort sur la gauche. À la sortie, vous arrivez à un embranchement de pontons en bois. C'est ici que vous devez choisir d'aller à droite ou à gauche.

LE CHEMIN DE DROITE



8 - Sur ce ponton, il vous faut éviter plusieurs caisses en bois, tout en récupérant les lums sur la route. Débutez en restant bien au milieu des caisses puis, juste avant la dernière, prenez le lum jaune à droite.



9 - Vous entrez ensuite dans un tunnel, la première racine est à droite, puis à gauche. Avec, pour chacune, un lum jaune à prendre à son opposé.



10 - Le parcours dans le tunnel continue, avec une racine à gauche, puis à droite, pour déboucher ensuite dehors, avec une courbe partant à gauche.



11 - Suite à cela, évitez la racine sortant de la paroi de gauche, puis récupérez les lums rouges avant d'arriver face à un bastion.



12 - Passé ce cap, vous arrivez face à un autre bastion. Dirigez le missile sur la porte au sparadrap puis, bien évidemment, sautez avant qu'il l'atteigne.





LE CHEMIN DE GAUCHE



13 - Pour aborder sereinement ce parcours, il vous faut maîtriser les accélérations du missile (bouton/touche d'action maintenu) afin de passer les endroits où les pontons ne sont pas reliés. Engagez-vous donc sur le ponton, et juste après le premier lum rouge pris, sautez alors par-dessus le trou en utilisant le bouton/touche d'action.



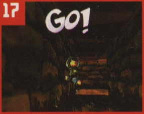
14 - Faites de même pour le second trou en n'oubliant pas les autres lums rouges si vous en avez besoin. Ce petit détour vous ramène alors à l'entrée du tunnel, que vous empruntez aussi en choisissant le chemin de droite.



15 - Dans le cas où le missile n'a pas explosé la porte au sparadrap, prenez un tonneau, juste en bas de la porte, et lancez-le dessus.



16 - Avant d'entrer par la porte, revenez dans la cour, prenez un autre tonneau et passez par l'ouverture sur votre gauche.



17 - Sans la toucher pour l'instant, positionnez-vous face à la torche au mur, puis approchez alors le tonneau pour vous envoler au-dessus du gouffre. Une fois de l'autre côté, lâchez le tonneau en utilisant le bouton/touche de saut.





18 - Prenez alors à nouveau le tonneau à vos pieds, et lancez-le à la verticale afin de détruire la cage au plafond. Ressortez maintenant en faisant le chemin inverse, toujours en volant accroché à un tonneau, et passez finalement la porte que vous avez explosée auparavant.



19 - Arrivé sur le balcon, occupez-vous du sbire endormi au loin, et activez ensuite l'interrupteur tout au fond à gauche pour ouvrir la porte métallique, vous permettant ainsi d'entrer dans le bastion.

À votre surprise, vous découvrez votre ami Clark, le Géant à la force titanesque, bien mal en point. Il vous informe que son mal ne peut être guéri que par l'Élixir de Vie, provenant de la Grotte des Mauvais Rêves, vous révélant par là même le nom de l'endroit gardé par Jano ! La vie de Clark dépendant uniquement de vous, empressez-vous de revenir au Marais de l'Éveil, et allez parler à Jano (Se reporter alors au chapitre "La Grotte des Mauvais Rêves).



20

LES COLLINES AUX MENHIRS

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)
(SECTION 3)

1



De retour de la Grotte des Mauvais Rêves, empruntez exactement le même chemin que dans les sections 1 et 2 pour rejoindre Clark dans le dernier bastion.

2



Donnez-lui l'Élixir de Vie. Votre ami retrouve toute sa puissance et part en courant, défonçant au passage un des murs de la pièce.

3





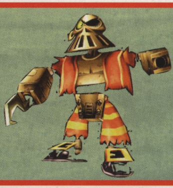
Engagez-vous à sa suite dans cette toute nouvelle "porte". Vous arrivez alors dans un couloir au bout duquel vous trouvez une herse close, que vous ne pouvez franchir pour l'instant.

4





Sautez sur la caisse à votre gauche afin d'accéder au renfoncement du mur situé plus haut, directement au-dessus de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Pour cela, aidez-vous des lums violets et, une fois à destination, détruisez la cage.



5



Planez maintenant pour atteindre le balcon en bas à gauche.

6



Passez par l'ouverture et, un étage en dessous, vous arrivez juste devant l'interrupteur actionnant la herse, Clark vous rejoint alors.

7





Allez vers le mur de bois au fond à gauche, ce qui incite fortement Clark à le défoncer, vous permettant ainsi de passer vous aussi. Suivez-le et descendez les escaliers rouges pour sortir du bastion.





1



Vous arrivez dans une cour, à l'extérieur du bastion. Il y a un missile à pattes sur la gauche et, une cage sur un champignon placé en hauteur à droite, .

2

Montez d'abord sur le tronc d'arbre coupé à votre droite, et agrippez le lum violet dans les airs pour atteindre la cage.



3



De votre point de vue, vous pouvez entendre le missile à pattes qui s'énerve plus bas, car il ne peut pas vous atteindre. Descendez et éliminez-le pour pénétrer ensuite dans sa tanière.

4

À l'intérieur, montez en varappe sur le lierre, et détruisez la cage qui est au sommet.



5



Redescendez maintenant pour fatiguer un autre missile et montez-le en direction du tunnel en hauteur.

6



Une fois encore, vous devez éviter les obstacles sur la route qui ne sont plus des racines de ronces mais de véritables menhirs. Les trois premiers sont ainsi placés : à gauche, à droite, puis pour finir encore à droite, avec en prime deux lums jaunes à prendre près du premier et du dernier.

7



Juste après, vous débouchez à l'extérieur, au beau milieu d'un champ de menhirs. Passé les deux premiers, un autre sort du sol : contournez-le alors par la gauche.

8



Restez sur la gauche, car vous pouvez ainsi prendre le lum jaune, et aussi éviter un menhir qui s'effondre.

9



Toujours en étant sur la gauche, récupérez le lum jaune juste avant le pont, en prenant bien garde aux menhirs de gauche et de droite qui, eux aussi, s'effondrent vers vous.

10



Lorsque vous êtes sur le pont de bois, prenez les lums jaunes et passez bien au milieu des derniers menhirs afin d'entrer dans un second tunnel en toute sécurité.



11



Ce parcours périlleux enfin achevé, Rayman plonge alors littéralement dans la Porte Magique de sortie, sans descendre de son missile à pattes.



Un cauchemar bien réel, dans lequel il faut résister à la tentation...

Jano, le gardien ancestral de la Grotte des Mauvais Rêves, antichambre du royaume de la mort, permet enfin à Rayman de pénétrer ce lieu interdit de tous... Gardant jalousement ses réserves de lums concentrés (les Élixirs de Vie), il permet toutefois à Rayman de passer car il a suffisamment de lums pour s'acquitter du droit de passage. Bien qu'il ne soit pas considéré comme un être dangereux, Jano réserve bien des surprises à Rayman, et notamment un voyage au cœur des ténèbres qu'il n'est pas près d'oublier.



Les lums du niveau


Lums jaunes X65


Lums rouges X12

Les ennemis du niveau


Yeux maléfiques X3


Mini Jano X2

1



Début de niveau des plus simples. Suivez pour commencer la seule route disponible, en ramassant les lums traînant dans les environs. Suivront plusieurs sauts pas particulièrement difficiles, pour passer les fissures de la voie. Bien sûr, vous récolterez un maximum de lums jaunes dans cette phase de jeu.

2



Tout au bout du chemin, accrochez-vous au lum violet pour atteindre la berge vous faisant face. N'omettez pas de collecter les lums jaunes dans les airs, lorsque vous vous balancerez.



3



Arrivé au bout de la berge et après avoir touché le lum vert de sauvegarde, placez-vous dans un premier temps au bord de la berge, puis, quand les trois crânes seront devant vous, sautez dessus. Ces crânes disparaîtront au bout d'un moment. En fait, ce sera le premier crâne qui coulera, puis le deuxième et ainsi de suite.

4



Une fois sur le troisième crâne, sautez sur le mur d'os. Vous y récolterez deux lums rouges et deux jaunes.

5



Sautez maintenant du mur pour atteindre les crânes géants qui tombent dans l'étrange brume violette. Comme pour ceux précédemment rencontrés, vous sauterez de crâne en crâne jusqu'à la berge suivante.

6

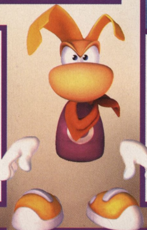


Empruntez alors les différentes plates-formes pour en atteindre une autre, assez grande et placée toute en longueur. Du mur longeant cette dernière, sortira un bras qui fauchera tout ce qui passera sur son passage. Tirez une fois dans ce bras pour qu'il se rétracte, puis courez le long de la plate-forme en récupérant au passage les lums jaunes et verts.

7



Une fois au bord de la plate-forme, agrippez-vous au lum violet pour atteindre le mur d'os vous faisant face. Deux lums jaunes seront collectables lors de la manœuvre.



8



Sautez ensuite sur le pont de pierre, puis sur les colonnes d'os un peu plus loin. Il faut savoir que ces colonnes s'enfonceront dans le sol dès que vous les toucherez. C'est pour cela qu'une fois sur la colonne, il faudra très rapidement grimper en haut de celle-ci, puis sauter sur la suivante et ainsi de suite.

9



La dernière colonne atteinte, prenez votre élan et planez jusqu'au tunnel en contrebas. Vous activerez au passage un point de sauvegarde.

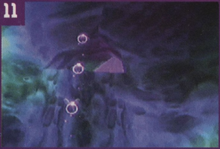
10

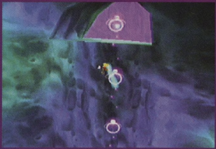


Juste après, vous débarquerez dans un couloir infesté de bras. Tirez dans ces derniers pour avoir le temps de passer.

LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES (PLAYSTATION)

11





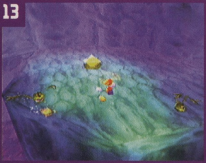
Quelques mètres après avoir passé le couloir aux bras, vous déboucherez dans une grande salle circulaire où flottent trois lums violets. Le but dans cet endroit sera de vous agripper de lum en lum, de manière à atteindre le balcon en hauteur. La difficulté réside dans les sauts : il faudra vous élancer au plus haut point du balancement de Rayman pour atteindre le lum suivant. Le balcon atteint, vous récupérerez un lum de sauvegarde.

12



Jetez-vous maintenant en planant vers la grande plate-forme de pierre, tout en récupérant les lums qui flottent dans les airs.

13



Une fois la plate-forme atteinte, vous serez pris à partie par deux mini-Jano, monstres cyclopéens à l'appétit féroce. Pour les battre, strafez tout en tirant dessus alors qu'ils n'hésiteront pas à vous décocher quelques menus tirs de derrière les fagots !

14





Les deux monstres éliminés, vous récupérerez une boule de cristal jaune, que vous placerez sur la pyramide de la même teinte.

15



La pyramide ainsi couverte libérera un passage souterrain que vous emprunterez immédiatement.

(SECTION 2)

Après la courte chute qui suivra, dirigez-vous vers la grande salle. Débarrassez-vous des chenilles qui arriveront vers vous continuellement, et examinez l'endroit où vous vous trouvez. Vous remarquerez qu'il y a sur la gauche une corniche menant à un passage, une porte en forme de cyclope contre la paroi vous faisant face, et deux pyramides de couleur sur le sol. Il faudra, en ce lieu, ramener deux boules de couleur et les placer sur les pyramides qui ouvriront alors la grande porte. Allons donc à la recherche de ces deux boules de couleur.

1



2



Partez sur la gauche et grimpez sur la corniche. Entrez dans le tunnel qui se divisera en deux chemins distincts. Sachez que vous serez obligé de les parcourir tous les deux pour escompter récupérer les deux boules de cristal.

LE CHEMIN DE DROITE : LA SPHÈRE JAUNE



1



Le chemin de droite vous mènera au bord d'une berge surplombant une sorte de marais violet peu engageant. Commencez par vous agripper au lum violet, de manière à atteindre la plate-forme vous faisant face.

2



Sautez dans le crâne qui est tenu par la main mécanique de manière à être transporté de l'autre côté du marais. Là, vous pourrez atteindre une nouvelle berge.

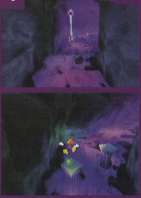
3



Sur cette berge, récupérez les lums jaunes, tout en détruisant les yeux explosifs qui ne tarderont pas à vous péter à la figure dès que vous vous en approcherez.



4



Suspendez-vous ensuite au lum violet suivant, et soyez suffisamment adroit pour atteindre les deux petites plates-formes, ainsi que le lum de sauvegarde.



5



Vous pourrez, à partir des plates-formes, atteindre un crâne mobile qui vous permettra d'avancer encore un peu plus dans ce lieu cauchemardesque !

6



Vous atteindrez sur ce crâne une zone de plusieurs petites colonnes supportant des lums jaunes. Commencez par détruire la chenille qui y serpente, puis récupérez les lums dans la foulée.

7



Sautez maintenant sur le crâne, et vous vous élèverez dans les airs pour atteindre une plate-forme supportant la boule jaune !

8



Attrapez alors la boule et placez-vous au bord de la plate-forme. Lancez-la sur la plate-forme suivante, en visant bien sûr minutieusement. Si, par malheur, la boule tombe dans le marais, elle réapparaîtra aussi sec à l'endroit même où vous l'aviez lancée la dernière fois. Donc, une fois la boule sur la plate-forme, agrippez-vous au lum violet pour suivre le chemin qu'a pris la sphère de cristal.



Jetez-la sur la plate-forme en contrebas et suivez-la en planant.

9



10



Il ne vous restera plus, pour clôturer cette série de jets, qu'à lancer une dernière fois la sphère vers votre point d'entrée. Agrippez-vous pour finir au lum violet pour atteindre la boule.

11



Il ne vous reste plus maintenant qu'à retourner dans la salle aux deux pyramides, et à jeter la sphère jaune sur la pyramide de la même couleur.



LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES (PLAYSTATION)

(SECTION 2)

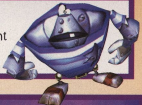
LE CHEMIN DE GAUCHE : LA SPHÈRE BLEUE

1





Une fois au bord de la plate-forme, sautez sur le premier crâne et, dès que le second sera atteint, il se mettra à monter, vous permettant d'atteindre une plate-forme tournoyante tout en longueur.



2



De cette plate-forme tournante, planez jusqu'à la grande colonne où repose un superlum, puis sautez sur la seconde plate-forme tournante.

3



Vous pourrez à partir de cette dernière plate-forme atteindre la colonne du fond supportant la boule bleue.

4





Il va falloir maintenant jeter cette boule de plate-forme en plate-forme jusqu'à votre point d'entrée. La difficulté viendra bien sûr des plates-formes tournoyantes qui, par définition ne sont pas fixes et vous demanderont un grand sens du lancer pour escompter jeter la sphère dessus.

5





Une fois sorti de la salle des plates-formes tournantes, retournez à la salle aux deux pyramides et jetez la sphère bleue sur la pyramide bleue. La porte du fond s'ouvrira alors dans un grondement de tonnerre. Passez-la dès que possible, et récupérez le superlum jaune avant de vous laisser tomber dans le trou au sol pour changer de section.

(SECTION 3)

1



Vous allez vous retrouver dans un endroit peu engageant. Poursuivi par un Jano des mauvais jours, il vous faudra, tout en détruisant les cristaux le long de la descente, récupérer les lums jaunes disséminés sur la route (rien de bien compliqué), et éviter de trop ralentir car Jano, lui, n'attend qu'une occasion pour vous croquer !





[SECTION 4]

L'affrontement contre Jano

Comme il l'avait annoncé, Jano sera sans pitié aucune s'il parvient à attraper notre pauvre Rayman. Sur son terrain, et ayant donc les avantages de son côté, le Gardien utilisera toutes les ressources à sa disposition pour vous faire mordre la poussière. Malgré tout, il vous laissera tenter de venir à lui, en vous envoyant des têtes de mort volantes sur lesquelles vous devrez tirer pour y grimper, les utilisant ainsi comme plates-formes. Toutefois, Jano n'hésite pas à vous cracher des flammes, histoire de vous rendre la tâche plus difficile, déjà que vous devez composer avec les piliers d'ossements, les lums violets et les plates-formes pour parvenir à le suivre. Le mot d'ordre de ce combat est donc rapidité d'exécution, car, sans une synchronisation parfaite, vous ne tiendrez pas la distance...

1



La glissade terminée, il va falloir poursuivre Jano le long d'un niveau parsemé de colonnes. Et justement, pour les atteindre ces fichues colonnes, vous devrez, en évitant dans un premier temps les tirs de feu de Jano, stopper les crânes qu'il vous lancera par une boule d'énergie, pour vous en servir comme plate-forme.
Notez que vous devrez vous familiariser avec cette technique assez complexe et que lesdits crânes ne resteront pas figés plus de dix secondes. Au-delà ce sera la chute ! Au fait, sur la plate-forme de départ, vous récupérerez un lum rouge et deux lums jaunes.

2



Vers le milieu du niveau, il vous faudra vous accrocher aux lums violets pour continuer à progresser. Pendant ce temps, Jano ne cesse de tirer ses boules de feu...



3



Juste après la série de lums balançoires, vous devrez vous accrocher à une échelle d'os pour atteindre le haut de la colonne où se trouve Jano.

4



Arrivé sur la dernière colonne, vous devrez traverser, toujours à l'aide des crânes, un très grand fossé pour atteindre enfin Jano ! Ce passage est vraiment délicat et il faudra bien arrêter les crânes en tirant dedans pour espérer passer cette section.



5



Vous n'aurez plus ensuite qu'à suivre le couloir pour atteindre la salle au trésor de Jano. Là, ce dernier vous tendra un nouveau piège... que vous passerez automatiquement, avant de vous remettre l'Élixir de Vie ! Vite, retournez maintenant dans le monde des Collines aux Menhirs pour soigner votre copain Clark.



LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

(SECTION 1)

Les lums du niveau


Lums jaunes X 50


Lums rouges X 26

Les ennemis du niveau

Poulets-zombies X 2



1



Arrivé dans les Marais de l'Éveil, allez donc sur la racine à gauche, et avancez vers l'antre de Jano, en tuant les petits piranhas et les deux poulets-zombies sur le chemin.

2



Faites de même avec les deux yeux volants, et vous voilà finalement face à face avec le maître des lieux qui vous invite à entrer dans son cauchemar...

3



Aspiré par une porte magique, vous réapparaissez sur une colonne vertébrale géante, au cœur d'une grotte étrange.

4



Au fond, près des âmes qui s'élèvent, vous voyez un lum violet. Avancez-vous vers lui, d'abord pour prendre le lum jaune au bout de la colonne, puis pour vous accrocher à lui et atterrir ensuite sur la petite plate-forme en bas à gauche.

5





À partir de là, tout va très vite. Sautez sur l'autre plate-forme à droite, et progressez le plus rapidement possible en sautant sur les têtes de mort à la surface qui s'enfoncent au fur et à mesure. Si vous arrivez alors qu'elles sont déjà quasiment impraticables, attendez patiemment sur la plate-forme que d'autres réapparaissent.

6



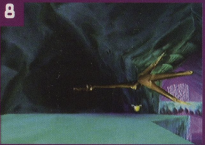
Sur la dernière tête de mort, sautez vers le mur d'ossements où se trouvent des lums rouges et un lum jaune.

7



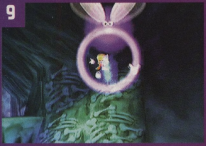
Continuez ainsi en varappe vers la gauche, jusqu'à sauter de nouveau sur deux têtes de morts, puis deux piliers pour atteindre une nouvelle plate-forme.

8



Sur cette plate-forme, une main de Jano sort de la paroi gauche. Évitez-la, ou mieux tirez dessus, pour avancer vers le lum jaune.

9



Prenez ensuite le lum violet, en direction d'un second mur d'ossements, et atteignez un pont sur lequel se trouve à l'extrémité gauche un lum jaune.

10



Maintenant, vous devez vous rendre sur l'énorme pilier rempli d'ossements face à vous. Sachez que ce pilier, comme tous ceux de même facture, s'enfonce peu à peu. Donc une fois dessus, grimpez prestement au sommet pour agripper le lum violet.



11



Accroché au lum, élancez-vous vers le second pilier fait d'ossements, et progressez de la sorte jusqu'au troisième et ultime pilier duquel, en sautant, vous accédez à l'entrée d'un tunnel.

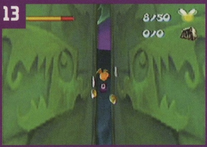
12



Avancez dans le couloir pour prendre le troisième lum vert, neutralisez les deux mains de Jano, et continuez en prenant au passage les deux lums jaunes.



13



Vous débouchez ensuite face à deux murs qui s'ouvrent et se referment. Attendez qu'ils soient bien proches l'un de l'autre pour grimper. Récupérez le lum jaune et allez au sommet.

14



L'endroit où vous êtes surplombe une plate-forme où vous attendent fermement deux mini-clones de Jano, tout près d'une pyramide jaune.

15



Si vous en éprouvez le besoin, prenez d'abord les deux lums rouges à droite et à gauche de votre point de vue. Une fois requinqué, allez affronter les deux monstres, prenez garde car ils s'enfoncent et ressortent pour mieux vous surprendre.

16



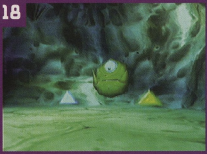
Lorsqu'ils sont tous deux battus, une sphère magique jaune apparaît. Posez-la sur la pyramide et cela découvre un passage juste sous le socle. Sautez dans cette ouverture.

17



En bas, commencez par prendre le superlum jaune derrière vous, puis avancez-vous à l'entrée de la salle où vous apercevez deux chenilles noires. Ne vous avancez pas trop, sinon elles risquent de venir vous attaquer.

18



Au loin, de chaque côté de la porte en forme de tête de Jano, se trouvent deux pyramides, une jaune et une bleue. Il vous faut donc trouver les sphères magiques correspondantes afin d'ouvrir la porte.

19



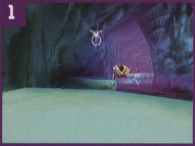
Engagez-vous donc dans la salle en tirant sans arrêt sur les chenilles, et rendez-vous à la plate-forme à gauche qui donne sur deux chemins différents pour chacune des sphères magiques.



LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

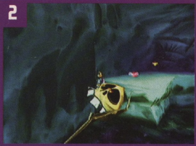
LE CHEMIN DE DROITE : LA SPHÈRE JAUNE

1



Suivez le tracé du couloir pour arriver dans une grande salle avec devant vous un lum violet, plus loin une plate-forme et une tête de mort portée par une main de Jano.

2



Progressez donc en agrippant le lum, en atterrissant sur la première plate-forme, puis en attendant le moment propice pour monter sur la tête de mort et passer à une autre plate-forme.

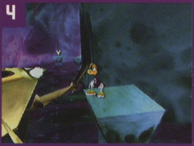


3



Prenez les deux lums rouges et le jaune, et continuez jusqu'à l'autre extrémité de la plate-forme. Accrochez-vous alors au lum violet pour vous élancer entre les deux murs verticaux mobiles, et arriver sur le pilier à gauche.

4



Sautez sur le second pilier, et déplacez-vous à l'aide de la tête de mort mobile, jusqu'à une nouvelle zone de piliers où veillent deux chenilles.

5



Débarrassez-vous-en, et après avoir pris tous les lums jaunes sur les piliers, utilisez une fois encore une autre tête de mort qui vous amène à la plate-forme où est tranquillement posée la tant désirée sphère jaune.

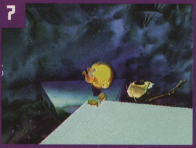


6



Prenez-la à bout de bras, et lancez-la sur la plate-forme à votre droite. Votre but est de la ramener ainsi, en la lançant, jusqu'à la sortie de cette salle.

7



Après l'avoir lancée une première fois, positionnez-vous à l'angle en haut à droite de votre plate-forme pour réussir à lancer la sphère en direction de la plate-forme près de la tête de mort mobile.

8



Renouvelez l'opération, cette fois-ci vers la plate-forme donnant sur l'entrée, donc à votre gauche. Sortez ensuite en emmenant la sphère, et déposez-la sur la pyramide jaune. Vous pouvez maintenant prendre le chemin de gauche pour chercher la sphère bleue.





LE CHEMIN DE GAUCHE : LA SPHÈRE BLEUE



1 — Bien qu'il y ait dans cette salle des plates-formes tournantes sur pilier, le principe de progression reste identique.



2 — Commencez donc par sauter sur les deux têtes de mort, ce qui vous permet d'arriver sur la première des plates-formes tournantes.



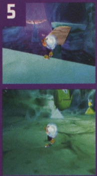
3 — De cette dernière, allez sur la plate-forme de droite prendre les lums jaunes, puis revenez sur la plate-forme tournante pour aller récupérer le lum rouge, et ensuite sauter sur la seconde plate-forme tournante.



Attendez le moment idéal pour planer vers la sphère bleue se trouvant sur la plate-forme du fond, et allez la prendre.



4



5 — Comme précédemment, vous devez ramener la sphère magique à l'entrée. Par contre, cela est plus complexe du fait que vous êtes tenu de la lancer sur les plates-formes tournantes. Pour être certain d'y parvenir, lancez la sphère lorsque les plates-formes sont en longueur à votre niveau. Continuez de la sorte jusqu'à l'entrée de la salle, et posez finalement cette sphère bleue sur la dernière pyramide pour déclencher l'ouverture de la porte.



6 — Empruntez le passage ainsi dévoilé, prenez le superlum jaune et le lum rouge, puis tirez sur les cristaux verts à droite, pour sauter dans le trou. Une phase de glisse particulièrement difficile vous attend.

(SECTION 2)





1 — Vous voilà dans les profondeurs avec, devant vous, deux têtes de mort posées comme ultime avertissement...



2 — À la seconde où vous vous apprêtez à aller sur le sol fait de cristal vert, Jano se montre enfin, dévoilant sa véritable nature.



3 — Aussitôt la descente engagée, Jano se lance à votre poursuite, toutes dents dehors. S'il vous rattrape c'est la fin.



4 — Pour pimenter le tout, des cristaux verts vous gênent le passage, vous devez donc aller le plus vite possible, tout en tirant sur les cristaux, ce qui vous dégage la route.



5 — Dans les premiers instants, placez-vous sur la gauche de façon à prendre le premier lum rouge.



LA GROTTE DES MAUVAIS RÊVES (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

6



Ensuite, sautez par-dessus le gouffre pour continuer sur une autre portion du tracé.

7



Tout en sautant, prenez le superlum jaune au milieu de la route, puis le lum rouge situé un peu plus loin sur la droite.

8



Très peu de temps après, un autre lum rouge est récupérable au milieu du passage.

9



Ensuite, lorsque vous apercevez un pilier de pierre, prenez immédiatement à droite, car il y a encore un lum rouge. Ce dernier pris, revenez tout de suite au milieu pour un superlum jaune.

10



La descente continue de plus belle, avec un virage partant à gauche. Serrez légèrement à droite pour être certain de ne pas manquer le premier lum rouge, et revenez à gauche pour le second.

11



Aussitôt après, retournez sur la gauche, un superlum jaune s'y trouve, le dernier, car vous arrivez maintenant au face-à-face décisif contre Jano...

(SECTION 3)

L'affrontement contre Jano

Comme il l'avait annoncé, Jano sera sans pitié aucune s'il parvient à attraper notre pauvre Rayman. Sur son terrain, et ayant donc les avantages de son côté, le Gardien utilisera toutes les ressources à sa disposition pour vous faire mordre la poussière. Malgré tout, il vous laissera tenter de venir à lui en vous envoyant des têtes de mort volantes sur lesquelles vous devrez tirer pour y grimper, les utilisant ainsi comme plates-formes. Toutefois, Jano n'hésite pas à vous cracher des flammes, histoire de vous rendre la tâche plus difficile, déjà que vous devez composer avec les piliers d'ossements, les lums violets et les plates-formes pour parvenir à le suivre. Le mot d'ordre de ce combat est donc rapidité d'exécution, car, sans une synchronisation parfaite, vous ne tiendrez pas la distance...

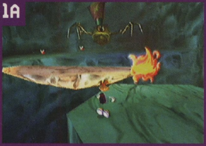
1



Vous êtes sur une plate-forme, avec cinq lums rouges sur les bords, et Jano face à vous qui commence par cracher des flammes.

Dreamcast

1A



1B



Après avoir récupéré les lums rouges, traversez la plate-forme tournoyante tout en évitant les tirs enflammés de Jano. Vous atteindrez un lum de sauvegarde. Jano sautera alors au-dessus de votre tête et ira se placer sur la colonne de départ. Après avoir récupéré les lums rouges de la salle, faites demi-tour et retournez à votre point de départ en évitant comme toujours de finir transformé en merguez !

2



Évitez en premier lieu les flammes. Votre adversaire poursuit en envoyant une tête de mort. Stoppez-la suffisamment près de votre position en tirant dessus, puis grimpez-y et attendez que Jano en envoie une seconde pour l'arrêter elle aussi. Avancez donc vers Jano en stoppant ses têtes de mort, et en sautant dessus pour arriver sur la plate-forme où il se trouve. À ce moment, il se déplace, vous laissant le temps de prendre les deux lums rouges sur votre nouvelle plate-forme. Vous avez maintenant une meilleure vision de la situation : Jano se tenant un peu plus loin qu'auparavant et, devant vous, plusieurs piliers sur lesquels vous devrez monter.



3



Arrivé au dernier pilier, agrippez-vous au lum violet sur la droite, prenez le lum rouge, puis élancez-vous sur le second lum violet sur votre gauche où il y a aussi un autre lum rouge.

4



De cette position, planez vers le pilier fait d'ossements, prenez si vous le souhaitez les deux lums rouges à la base, et grimpez ensuite au sommet pour recommencer à sauter sur les têtes de mort envoyées par Jano. Soyez extrêmement précis dans vos tirs et vos sauts, car il vous faut tirer sur la tête de mort qui arrive dès que vous vous posez sur la précédente.

5



Une fois que vous êtes proche du pilier à droite, sur lequel se trouve un lum rouge, allez-y sans attendre, et sautez ensuite sur le pilier légèrement à droite pour prendre le superlum jaune.

6



Poursuivez votre bonhomme de chemin de pilier en pilier, en prenant les quatre lums rouges, jusqu'à atteindre une plate-forme plus grande, où vous devez attendre que Jano vous envoie ses têtes de mort.

7





Accédez ainsi à la dernière plate-forme, sur laquelle se trouvent deux lums rouges et un lum vert. C'est ici l'ultime fois que Jano se livre à ses "lancers de têtes".

8







Lorsque vous parvenez à le rejoindre enfin, Jano s'enfonce sous terre, et vous entrez dans la grotte renfermant son si précieux trésor. Après vous avoir félicité de l'avoir battu, Jano vous invite à prendre ou non son trésor. Si vous acceptez tout son or, vous vous retrouvez immensément riche, mais sur une île perdue au milieu de l'océan. Par contre, le fait de refuser en bloc prouve une fois de plus à Jano que vous ne tombez pas dans ses pièges, et que vous méritez donc pleinement l'Élixir de Vie qu'il vous tend. Foncez maintenant à la Voie des Portes afin de retourner au plus vite secourir Clark qui attend désespérément dans le niveau des Collines aux Menhirs.



Des retrouvailles de courte durée

Parallèlement à sa quête, Rayman est sur la trace de son fidèle ami Globox. De nouveau enlevé par les pirates alors qu'il venait de s'évader lui aussi, Globox est retenu prisonnier dans sa geôle, au cœur d'une grotte dont les habitants sont pour le moins hostiles, et particulièrement velus... Rayman parviendra-t-il à le secourir ? D'autant que les pouvoirs mystiques de son ami pourraient bien lui être d'un grand secours dans ces lieux aux mille pièges.

PlayStation

Les lums du niveau

- Lums jaunes **X65**
- Lum d'argent **X1**
- Lums rouges **X10**

Les cages à détruire

- Cages **X6**

Les ennemis du niveau

- Sbires **X4**
- Araignée **X1**

Dreamcast • PC • Nintendo 64

Les lums du niveau

- Lums jaunes **X50**
- Lum d'argent **X1**
- Lums rouges **X4**

Les cages à détruire

- Cages **X6**

Les ennemis du niveau

- Sbires **X4**
- Araignée **X1**

Avertissement

La progression dans ce niveau sera identique sur les quatre supports. La seule chose qui changera sera le nombre de lums jaunes nettement plus important sur PlayStation, aussi ne vous étonnez pas si vous rencontrez des lums sur la route qui ne sont pas signalés dans le texte.





[SECTION 1]

1



Au départ de ce niveau, vous vous retrouvez à l'intérieur d'un tronc d'arbre. N'avancez pas encore, cela alerterait l'araignée géante, propriétaire des lieux, mais passez en vue subjective, et vous verrez des lums jaunes placés plus loin sur des bouts de la toile de cette fameuse araignée.

2



Sachez que dès que vous vous engagerez plus en avant, l'araignée tombera du plafond, et n'aura de cesse de vous poursuivre, et son champ d'action est évidemment illimité dans cet environnement. Je vous conseille toutefois, pour être tranquille, d'affronter l'araignée immédiatement et de la tuer pour en être débarrassé. Pour cela, reculez tout en tirant sur la vilaine, et dès que vous arrivez au bord du gouffre, sauter par-dessus l'arachnide, et recommencez l'opération en reculant cette fois-ci dans le couloir du départ.

3



Vous vous retrouverez alors dans une grande salle, recouverte d'une toile d'araignée tapissant les parois. Il va falloir vous agripper à cette toile de manière à récupérer tous les lums jaunes qui y sont disposés. Cette phase de jeu sera des plus simples étant donné que vous vous êtes débarrassé de l'araignée !

4



Arrivé au couloir de sortie, accrochez-vous au lum violet, et balancez-vous vers la cage. Lâchez maintenant le lum et planez tout en tirant sur la cage pour libérer les lums qui y sont retenus prisonniers. Agrippez ensuite la toile d'araignée la plus proche, et retournez au couloir de sortie.

5



En longeant le couloir, vous serez arrêté par un gouffre. Au-dessus de celui-ci, une cage. Commencez par détruire la cage, puis sautez par-dessus le gouffre tout en planant pour pouvoir atteindre la toile d'araignée un peu plus bas. Grimpez dessus et laissez-vous tomber dans le trou qui suivra.



LA CANOPÉE (SECTION 2)

1



Après cette descente dans les profondeurs, vous débouchez dans une grotte lugubre. À droite et à gauche, vous voyez deux ponts de bois, mais surtout en haut à droite de la salle, le pauvre Globox prisonnier derrière une lourde porte grillagée.

2



Pour l'instant, vous ne pouvez pas emprunter le passage au bout du pont de droite, car l'accès en est interdit par des lasers rouges. Dirigez-vous alors sur celui à gauche, en prenant le premier des deux lums jaunes se trouvant près de la paroi.

3





Immédiatement après, un sbire sort de terre et se met à vous pilonner de ses attaques. Débarrassez-vous-en en revenant sur la terre ferme, ce qui vous permet d'utiliser le "strafe". Prenez ensuite le second lum jaune, et allez récupérer le lum jaune placé sur la petite planche au loin.

4



Le seul moyen de libérer Globox est d'activer l'interrupteur situé juste à côté de la porte de sa prison. Malheureusement cet interrupteur est bien trop haut pour être atteint par vos tirs, même si vous sautez. Placez-vous alors juste au bord de la petite planche, exactement comme indiqué sur la photo, et tirez droit devant pour atteindre l'interrupteur.

5



Globox est maintenant libre, prêt à vous suivre dans votre croisade contre l'infâme Barbe-Tranchante.

6



Rendez-vous au pont de droite, celui situé juste avant le passage aux lasers rouges, et Globox vient vous rejoindre. Mettez-vous ensuite le plus proche possible de l'ouverture, sans y toucher bien sûr, et Globox invoquera son pouvoir de pluie rendant ainsi les lasers totalement inopérants.



7



Pénétrez dans le passage, planez pour prendre le lum jaune, et sautez après dans le trou. Notez que, dans la version PlayStation, vous récupérerez des lums jaunes lors de la descente.





Avancez vers le lum vert qui se trouve un peu plus loin, prenez le lum jaune situé juste à droite du gros champignon et attendez Globox près de l'étrange plante, en n'oubliant pas les deux lums jaunes. Il y a aussi un lum au-dessus du champignon de gauche dans la version PlayStation.



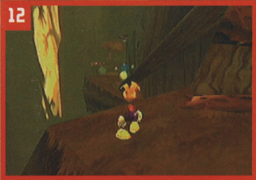
Approchez-vous de la plante, et une fois encore Globox invoque son pouvoir pour la faire germer à une vitesse folle en une fleur volante. D'ailleurs, vous trouverez en hauteur une cage à côté de la fleur posée sur un champignon dans la version PlayStation !



Ainsi, pour vous rendre de l'autre côté du précipice, le principe consiste à monter sur la plante et à vous laisser transporter. Avant cela, prenez tout d'abord le lum jaune collé à la paroi, juste au bord du précipice, et sautez ensuite sur la fleur, mais de façon à récupérer le lum jaune dans les airs.



Entre-temps, la fleur poursuit son chemin. Il ne vous reste plus alors qu'à attendre son retour pour traverser en toute sécurité et vous retrouver ainsi à côté d'un imposant mât, rafistolé par un sparadrap.

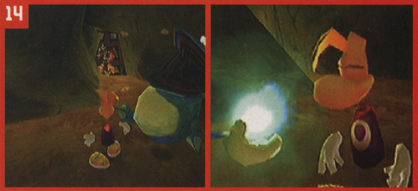




Tirez sur le sparadrap, ce qui a pour effet de briser le mât et de permettre à Globox de traverser à son tour.



Engagez-vous dans le passage sur votre gauche et, lorsque vous arrivez près des flammes, Globox fera de nouveau appel à son pouvoir pour les éteindre, sécurisant ainsi votre traversée. Dans la version PlayStation, vous trouverez une cage à détruire tout de suite sur la gauche en entrant dans le tunnel.



Progressez jusqu'au lum vert plus avant et tournez à droite pour affronter un sbire gardant une porte grillagée. L'ennemi défait, Rayman va chercher son ami prostré dans un coin et figé par la peur. Après avoir été réconforté, Globox vous donne un lum d'argent, qui vous donne le pouvoir de concentrer votre tir.

LA CANOPÉE (SECTION 3)



1



Le comité d'accueil pour cette partie du niveau est nettement plus impressionnant. En effet, un bateau pirate vous attend en embuscade. Dans le même temps, Globox est encore terrifié et part se mettre à l'abri dans un renfoncement de la paroi.



2



Allez au devant du bateau, et évitez les obus qu'il vous lance car, au bout d'un moment, ce fier vaisseau s'écrasera contre un arbre, suite à une manœuvre maladroite. Notez qu'une cage se trouve sur la droite dans la version PlayStation !

3



Malgré tout, un sbire a réussi à sauter du bateau juste avant qu'il s'écrase et se met à vous tirer dessus depuis les trois gros champignons sur l'arbre vous faisant face.

4



Neutralisez au plus vite ce gêneur et retournez chercher Globox pour continuer votre route en direction de la porte aux lasers rouges au fond à droite. Le pouvoir de Globox est encore bien utile pour les neutraliser et vous autoriser le passage.



5



Dans ce couloir, passez le lum vert et, sitôt le lum jaune récupéré, un autre sbire vous bloque la route. Supprimez-le et retrouvez Globox, tétanisé par sa peur, juste derrière vous.

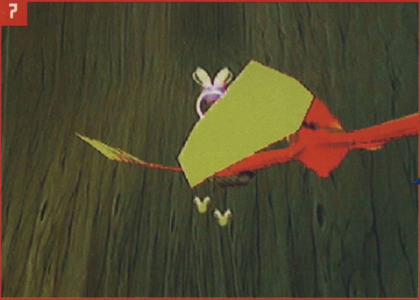
6



À la sortie du couloir, dans une nouvelle grotte, il y a un bastion à droite, près des caisses empilées, une cage suspendue à un champignon et, entre les deux, un lum violet.



7







Commencez par grimper sur les caisses en bois afin d'atteindre le lum violet et détruire ainsi la cage rapidement.

8



À l'atterrissage, prenez les lums jaunes disposés autour de la plante mauve et laissez Globox faire son incantation, transformant cette fleur en un buisson. Dès qu'il a fini, retournez vous accrocher au lum violet mais pour atteindre cette fois-ci le toit du bastion où se trouve un superlum jaune.

9



Revenez alors aux côtés de votre ami et du buisson et camouflez-vous à l'intérieur pour avancer vers le bastion, car c'est l'unique moyen de tromper le faisceau laser de détection qui balaie l'entrée du bastion. Ainsi, les pirates ne verront qu'un buisson au gros nez se déplaçant. D'autre part, Globox, lui, passe sans aucun problème.

10



La porte passée, sortez du buisson, avancez un peu pour détruire la cage à droite. À ce moment, Globox vous informe qu'il ne peut vous suivre car sa douce et tendre Uglette le réclame. Laissez donc Globox à ses "obligations" familiales et sautez dans la Porte Magique de fin de niveau.



Apprenez à garder la tête froide en toutes circonstances

Entrer en possession du deuxième des quatre masques de Polokus est un défi que seul Rayman est capable de relever. Comme pour le premier masque magique, Rayman doit pénétrer dans un temple sacré qui, comme le précédent, est protégé par un gardien. Semblable à une descente dans les entrailles de la Terre, ce voyage au cœur d'une fournaise insoutenable s'annonce brûlant, étouffant d'intensité, et surtout terriblement éprouvant. Encore heureux que les pirates n'aient pas eu connaissance de ce sanctuaire ! Reste à savoir maintenant si vous pensez être de taille à vous mesurer à Oumbr, et qui plus est, sur son terrain ! Mais, après tout, rien n'indique vraiment qu'il soit aussi hostile que vous le pensez...



Les lums du niveau


Lums jaunes X 85


Lums rouges X 25

Les cages à détruire


Cages X 6

Les ennemis du niveau


Sbires X 2


Mini Jano X 2


Sbire ninja X 1

[SECTION 1]





Placez-vous au bord de la falaise, et jetez-vous dans le vide en planant de manière à récupérer tous les lums qui flottent dans les airs.



Après avoir lu le panneau d'avertissement, longez la corniche et, tout de suite, un sbire se mettra à vous tirer dessus depuis l'autre berge. Dégommez-le de loin, puis sautez le cours de lave.



Sautez alors sur le trampoline, pour atteindre la tour de métal. Longez ensuite le chemin qui monte en tournoyant.



Au bout de la passerelle, tirez dans le sparadrap de gauche pour libérer un lum violet. Agrippez-vous à lui pour traverser la mer de lave.



Après avoir récupéré plusieurs lums sur la berge, enfoncez-vous dans le couloir de droite et sautez dans la grande pièce. Peu après, vous devrez affronter et défaire deux petits Jano... qui lancent quand même des boules de feu ! Le dernier des deux, une fois éliminé, laissera tomber une prune sur le sol.



Commencez par récupérer les lums de la pièce, puis détruisez la cage suspendue au palmier, en sautant sur la prune pour pouvoir tirer assez haut. Attrapez ensuite la prune, et jetez-la à la verticale près de l'ouverture en hauteur. Reculez alors dans la seconde, et la prune se mettra à rebondir mollement sur place, à l'endroit où vous l'avez lancée. Il ne vous reste plus qu'à sauter sur elle pour atteindre l'ouverture en hauteur. Regardez d'ailleurs, avant de passer par l'ouverture du haut, la pierre de pensée sur la paroi. Vous en apprendrez un peu plus sur le déplacement de la prune grâce à vos tirs.





Sautez maintenant sur les différentes plates-formes et, une fois sur la dernière, tirez sur la prune de manière à ce qu'elle tombe sur la lave. Sautez dessus et tirez dans le sens contraire à la direction où vous voulez aller pour que la prune se déplace dans le sens voulu !



Continuez donc à suivre le couloir, juché sur votre prune. Arrivé au tuyau de métal, quittez la prune pour le tuyau, puis tirez dans la prune suivante, et continuez votre avancée dans le couloir. Notez que, lors de la progression, vous devrez abattre quatre monstres volants. Il est aussi à noter que vous récupérerez quelques lums en cours de route.



Tout au bout du passage, et après avoir encore une fois détruit quatre autres monstres volants, grimpez le long des plates-formes pour avancer encore un peu plus loin dans ce niveau.



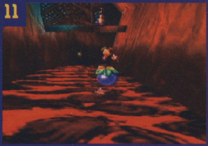
LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU (PLAYSTATION)

10



Tout en haut du passage, vous déboucherez sur une zone placée à l'extérieur du sanctuaire. Récupérez pour commencer les deux lums qui traînent, puis tirez dans la prune. Grimpez maintenant dessus et avancez dans le seul couloir présent.

11



Lors de la descente, un sbire vous tirera dessus. Ne demandez pas votre reste et traversez cette zone de haute turbulence.

12



Juste après le sbire, vous pourrez soit continuer à avancer par la route de base, en grimpant le long de la paroi après la petite chute de lave, soit sauter sur le tuyau de métal, à droite de la même chute de lave. Commencez par sauter sur le tuyau.



13



À peine le temps de grimper en haut du tuyau que vous serez de nouveau agressé par le sbire qui vous avait précédemment tiré dessus. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois ce dernier passé de vie à trépas, remontez la passerelle de métal et détruisez la cage placée un peu plus haut.

14



La cage en "poche", faites demi-tour, sautez sur le tuyau par lequel vous êtes arrivé, puis sur la plate-forme grillagée. Vous pourrez alors atteindre le couloir en contrebas.

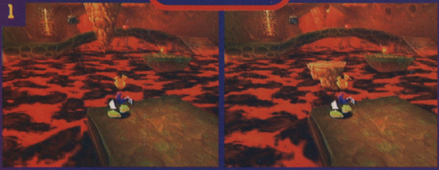
15



Vous accéderez alors à la dernière portion de la première section. Commencez par collecter tous les lums dont le superlum jaune au-dessus de la colonne, puis partez au fond du passage, près du sol en partie fissuré. À peine votre pied se posera dessus que ce dernier se dérobera, vous précipitant dans les entrailles du niveau. Rassurez-vous, c'est tout à fait normal !

(SECTION 2)

1



Ah, vous voici au cœur de la fournaise (ou tout du moins, c'est ce que vous croyez) ! Pour commencer, tirez dans la stalactite vous faisant face. Elle se brisera alors et tombera dans la lave, formant du même coup une plate-forme. Sautez dessus et avancez plus en avant.

2



Procédez de même avec la prochaine stalactite, puis sautez sur l'escalier une fois que la bouche incendiaire aura fini de cracher son jet de feu.



3



Une fois sur le pont en pierre, vous pourrez atteindre les trois lums jaunes ainsi que la cage. Vos emplettes terminées, retournez sur le pont et tirez sur la stalactite suspendue dans le couloir de lave. Sautez dessus, ainsi que sur la suivante, pour atteindre une nouvelle portion du niveau.

4



Une fois sur la plate-forme en demi-lune, attendez que le lance-flammes se calme pour atteindre la plate-forme du fond, supportant un lum de sauvegarde.

5



Dans la partie qui va suivre, vous devrez être assez rapide. Une fois la stalactite tombée dans la lave, sautez dessus et attendez qu'elle avance pour sauter quand vous le pourrez sur l'escalier de gauche, tout en évitant le jet de flammes.

6



Tirez, après avoir traversé la structure de pierre, sur le sparadrap consolidant la colonne du fond. Traversez-la ensuite, et faites de même avec la colonne suivante. Vous atteindrez alors une plate-forme de pierre juchée en haut d'un couloir de lave qui descend en diagonale. Sautez en planant en direction du pont de pierre un peu plus bas.

7



Il va falloir, au bout du pont en pierre, vous accrocher à un filet et avancer le long de ce dernier tout en évitant les flammes lancées par une pyramide de pierre tournoyante.

8



Au bout du filet, tirez sur la colonne pour la faire tomber, puis empruntez-la. Au bout, grimpez sur les plates-formes de côté, de manière à récupérer les lums jaunes.



9



Une fois sur la deuxième plate-forme, sautez dans le couloir violet en hauteur. Vous y récupérerez un paquet de lums jaunes. Ensuite, sautez et planez dans le couloir de lave qui descend en pente douce, jusqu'à la plate-forme du bas.

10



Continuez votre descente en arpentant les différentes plates-formes, puis tirez dans les stalactites de manière à vous en servir comme de plates-formes. Tirez pour finir dans la colonne au loin, et sautez dessus pour atteindre le chemin de pierres.

11



Sur le chemin de pierre, vous récolterez plusieurs lums jaunes, ainsi qu'une cage. D'ailleurs, une fois l'emplacement de la cage atteint, sautez puis planez vers le bloc de pierre en contrebas, flottant sur la lave.



LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU (PLAYSTATION)

12



Dans le passage qui va suivre, vous devrez, de temps en temps, quitter le bloc de pierre qui suivra le courant de lave pour récupérer des lums jaunes perchés sur des stalactites au bord du parcours. De plus, cela vous permettra d'éviter les jets de feu sur les côtés.



13



Continuez alors sur le fameux bloc de pierre jusqu'au pont, construit dans la même matière. Ce sera le moment de quitter le bloc pour récupérer les lums sur les ponts. Maintenant, tirez dans les quatre stalactites pour progresser dans le torrent de lave. Tout au bout de ce passage, traversez le pont en pierre pour atteindre la troisième section !



(SECTION 3)



1



L'endroit que vous allez atteindre vous demandera une bonne dose de réflexes pour passer tous les obstacles ayant été mis sur votre route. Commencez par longer le seul chemin possible, et récupérez le premier lum jaune de la section.

2



Vous devrez, juste après, éviter les jets de flammes d'une pyramide bloquant le passage. Quelques sauts bien placés vous permettront de passer cette difficulté.

3



Juste après, vous devrez éviter les jets de flammes d'une autre pyramide, tout en sautant par-dessus les fossés qui coupent la route de part en part !

4



Grimpez les plates-formes qui suivront les jets de flammes, puis suspendez-vous aux différents lums violets et aux échelles d'os pour atteindre la sortie de cette salle, placée en hauteur.

5



Suivra une grande descente que vous emprunterez tout en glissade. Les lums jaunes à récupérer étant au centre du parcours, vous n'aurez aucune difficulté à rafler "la mise" !



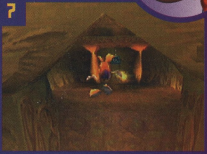
6





Tout au bout de la descente, vous grimperez automatiquement sur un missile. Là, vous devrez suivre un passage assez délicat car construit dans deux grands loopings. Une histoire à perdre la tête ! Quoi qu'il en soit, une fois arrivé au bout du premier looping, prenez le chemin de gauche pour récupérer un lum jaune, avant d'emprunter le second cercle de pierre.

7



Arrivé au bout du passage, quittez le missile avant qu'il ne percute la porte fermée par un sparadrap. Traversez la nouvelle ouverture pour collecter plusieurs lums jaunes, ainsi qu'une énième cage, avant de vous jeter dans le trou pour atteindre la quatrième section.



(SECTION 4)

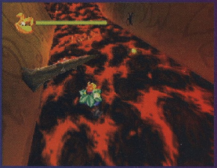
1



Vous voici en haut d'une grande coulée de lave. Commencez par tirer dans la prune sur votre gauche, puis attrapez-la. Jetez-la parallèlement au mur de droite, et grimpez sur la prune puis sur le mur. Vous atteindrez la dernière cage du niveau !

2





Grimpez de nouveau sur la prune. Progressez ensuite grâce à la prune et à vos tirs, dans le sens de la descente. À cette occasion vous devrez récupérer pas mal de lums. Ils ne seraient pas durs à attraper s'ils n'étaient placés près de la fosse de lave jaune, ou près de racines sortant des murs. C'est pour cela qu'il faudra ici combiner avec brio vos tirs pour vous diriger et vos tirs pour détruire les racines. Dure vie que celle de héros !

3



En arrivant à la fin du parcours, il faudra quitter la prune pour vous suspendre à un lum violet, ou vous serez entraîné dans une fosse de lave que vos points de vie n'aimeront pas du tout ! Aussi, une fois accroché au lum violet, sautez dans le couloir en hauteur et continuez votre progression.



4



Sautez ensuite puis planez en direction de la berge sur la gauche, tout en récupérant les trois lums flottant dans les airs.

5



Une fois sur la berge, tirez dans la prune et grimpez dessus pour progresser dans une nouvelle descente de lave identique à la précédente, quoique plus sinueuse. Comme d'habitude, vous récupérerez un grand nombre de lums. Autre chose : les petits malins auront remarqué qu'il y a un grand nombre de lums qui flottent au-dessus de la berge, juste sous un trou. Qu'ils se rassurent, ils pourront les attraper plus tard. C'est le déroulement logique de la partie. Enfin, passez par l'ouverture du bas en fin de parcours pour atteindre une nouvelle section.

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU (PLAYSTATION)

(SECTION 5)

1



Dans cette nouvelle section, vous devrez, après avoir récupéré une boule toute jaune, la lancer de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les multiples jets de flamme et autres chenilles noires de la zone. Ce passage étant assez court, nous ne nous étendrons pas dessus.

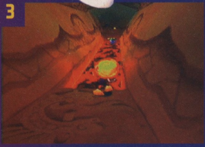
2



Tout en bas du passage, jetez une dernière fois la boule dans le couloir et agrippez-vous au lum violet pour l'atteindre. Au fait, ne restez pas accroché trop longtemps au lum balançoire, ou il vous transportera au tout début de la section !



3



Longez maintenant le couloir et, arrivé au bord de la fosse remplie de lave, préparez-vous à faire preuve de dextérité et d'intelligence pour continuer à avancer dans la section.

4



Il va falloir ici commencer par jeter votre boule à la verticale puis, lorsqu'elle sera en l'air, tirez sur la prune au loin avant que la boule vous retombe dans les bras. De cette manière, la prune se dirigera vers vous, grâce à vos tirs qui l'auront mise en mouvement ! Grimpez ensuite sur la prune et recommencez l'opération dans l'autre sens de manière à atteindre le bord opposé de la fosse ! Jetez alors la boule sur la berge, puis suivez-la avant de continuer à suivre le couloir.

5

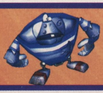


Vous déboucherez plus loin dans une immense salle où sommeille un géant de pierre. Commencez par jeter la boule sur la pyramide jaune, à gauche de l'entrée. L'idole de pierre sera prise de convulsions.

6



Ne pouvant rien faire d'autre pour le moment, sautez par-dessus la rivière de lave et suivez le couloir à droite de la pyramide bleue. Passez alors par l'ouverture en hauteur.



7



Après une grande descente dans l'obscurité, vous vous retrouverez propulsé de nouveau dans la section quatre ! Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement dans un premier temps pour récupérer les lums qui n'étaient pas accessibles en hauteur, et secundo, après avoir fait une seconde fois la descente de lave, pour prendre la seconde ouverture qui s'est créée lorsque vous avez mis en place la boule de cristal jaune sur la pyramide de la salle au colosse de pierre. D'ailleurs, vous atteindrez par ce passage la salle du colosse, mais cette fois-ci en hauteur !



8



Pour commencer, faites le tour de la salle en récupérant les lums jaunes sur les différentes plates-formes, puis attrapez la boule de cristal bleue tout au bout du passage. Descendez ensuite sur le sol, et jetez cette boule sur la pyramide bleue.

9



Le géant s'éveillera alors. Profitez du moment où il reste fixe pour grimper sur sa tête en vous accrochant au lum violet. Il ne vous reste plus alors qu'à attendre patiemment que le colosse se mette à marcher pour atteindre la berge de l'autre côté du couloir de lave.

10





Après une petite cinématique, vous déboucherez dans la dernière salle de la section. Là, vous pourrez récupérer un deuxième masque... après avoir combattu un sbire ninja ! Bon, ce sbire est assez méchant. Pour le battre, il n'y a pas trente-six manières : restez sur place, attendez qu'il sorte du sol pour vous donner un coup de crochet. Soyez alors très vif et sautez sur le côté tout en décochant un tir dans la tête du sbire ! Tout ça devra se faire extrêmement rapidement. Vous pouvez aussi, pour les plus rapides, rester sur place et tirer très rapidement sur le sbire dès qu'il sortira de terre. Mais, attention, car il faudra dans ce cas de figure avoir des nerfs d'acier ! De temps en temps, il se mettra à vous tirer dessus en rafale. Là aussi, vous devrez être très vif et sauter un peu partout dans le niveau. D'ailleurs, vous trouverez un paquet de lums rouges dans la zone, donc pas de problème quant à votre barre de vie !

11



Une fois le sbire ninja battu, grimpez l'escalier pour récupérer le deuxième masque. Vous serez aussi sec transporté auprès de Polokus qui vous complimentera de votre effort !

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X55

Les cages à détruire



Cages X8

Les ennemis du niveau



Sbires X4



Mini Jano X4



Araignée X1

Petites araignées X3

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 1)

1



Placez-vous au bord de la seconde plate-forme, et sautez dans le vide tout en planant et en visant les lums pendant la descente. Une fois arrivé sur le pont de pierre, lisez l'écriteau de mise en garde, puis dirigez-vous vers la droite.

2



Arrivé au bord du pont, ou plus exactement de la corniche, planez au-dessus de la rivière de lave pour atteindre la grande berge de gauche. À peine avez-vous le temps de poser le pied dessus que vous serez agressé par un sbire. Liquidez-le en quelques coups en concentrant l'énergie de votre poing!

3



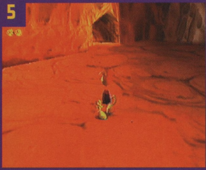
Sautez ensuite sur le trampoline qui se trouve sur le sol (vous verrez d'ailleurs qu'une cage est placée juste en dessous) pour atteindre la passerelle de métal. Longez-la et, une fois au bout, tirez dans le sparadrap. Un lum violet sera alors libéré. Agrippez-vous à lui pour atteindre la nouvelle falaise. Juste avant, vous pourrez récupérer un lum jaune sur une colonne à droite.

4



Sur cette falaise, retournez-vous et regardez le long de la tour de métal que vous venez de quitter. Vous découvrirez un sparadrap. Tirez dedans pour libérer un autre lum violet, puis retournez sur la passerelle de métal grâce au lum balançoire précédent. Agrippez-vous alors au nouveau lum pour récupérer en hauteur le lum jaune, ainsi que le poing de force à gauche de la tour.

5



Continuez ensuite sur le chemin précédent, c'est-à-dire la falaise après le lum violet, et suivez le couloir. Vous déboucherez dans une grande pièce à l'air libre. Sautez pour commencer près de l'arbre sur la droite. Un sbire vous attaquera soudain. Après l'avoir liquidé, dirigez-vous dans le tunnel qui part sur la droite.

6



Après avoir emprunté plusieurs plates-formes et récupéré de nombreux lums, vous déboucherez au pied d'une toile d'araignée tendue au plafond et près d'un arbre à prunes.

7





Tirez sur la prune pour la faire tomber et sautez dessus. Maintenant, vous allez devoir rebrousser chemin sur la lave, tout en étant perché sur la prune. Pour cela, vous pourrez faire avancer la prune dans la direction que vous souhaiterez, en tirant dans le sens contraire de l'endroit où vous voudrez aller.

8



Remontez ainsi le fleuve de lave jusqu'à l'ouverture en hauteur située à droite de la pièce où vous avez rencontré le dernier sbire.

9



Remontez le couloir et sautez sur la petite colonne où se trouve un lum rouge, avant de toucher la terre ferme. Au loin, vous verrez un sbire gorille. Ne cherchez pas à l'affronter, mais regardez plutôt sur la droite. Vous trouverez un arbre à prunes. Tirez dans la prune pour la faire tomber, puis saisissez-vous-en. Il va falloir alors la jeter sur la tête du "gorille". Cela fait, il ne verra plus rien et vous pourrez alors grimper sur sa tête pour atteindre le passage en hauteur.



10



Dans ledit passage, vous pourrez détruire la première cage du niveau. Retournez alors au tout début de la pièce, en grimpant les plates-formes de gauche, puis au niveau de l'arbre à prunes, juste sous la grande toile d'araignée.

11



Tirez encore une fois sur une prune pour la faire tomber, puis sautez dessus. Faites alors encore une fois le chemin inverse et revenez au passage que vous venez d'emprunter. Bifurquez alors sur la gauche (toujours perché sur la prune), et empruntez le petit tunnel.



12



Vous déboucherez plus loin près de la grande tour de métal du début. Ramassez alors les lums présents au-dessus de la lave, et continuez à reculer dans le niveau.

13



Vous passerez plus loin sous le pont de pierre du départ, et vous atteindrez une grotte dans un renfoncement.





14



Quittez la prune et sautez dans la grotte. Tirez dans l'arbre à prunes sur la gauche et récupérez la prune que vous lancerez sur le pic dans la fosse de lave. En se plantant dessus, la prune deviendra une plate-forme vous permettant alors de traverser la fosse.

15



Tirez dans un nouvel arbre sur la droite et récupérez-y la prune. Il va falloir maintenant être vif. Vous devrez lancer dans un premier temps la prune sur le pic planté dans l'arbre vous faisant face. Sautez maintenant rapidement vers ce pic, et placez-vous juste en dessous. La prune, au bout de quelques secondes, vous tombera dans les bras. Lancez-la maintenant sur le pic au loin à droite, puis recommencez l'opération pour récupérer la prune. Lancez-la enfin verticalement le long de la paroi de gauche, et servez-vous-en comme d'une plate-forme pour pouvoir agripper la corniche en hauteur.

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

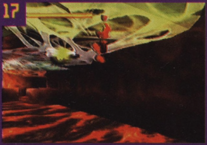
(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

16



Au bout du passage que vous emprunterez, vous découvrirez une seconde cage. Retournez alors près de l'arbre à prunes, sous la toile d'araignée.

17



Agrippez-vous à la toile et avancez tout en récupérant les lums, et en détruisant les espèces de moustiques noirs qui viendront vous piquer. Procédez de la même manière sur la toile suivante, de sorte à atteindre le gros tuyau d'acier.

18



Il va falloir ici tirer dans la prune et vous en servir comme d'un bateau pour atteindre les plates-formes d'en face. Grimpez sur les plates-formes et vous changerez de section.

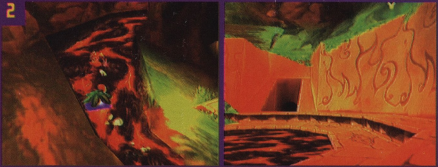
(SECTION 2)

1



Murfy vous accostera dès le début de cette seconde section pour vous expliquer le maniement des prunes... Un peu tard tout de même car vous le connaissez parfaitement maintenant ! Vous pourrez d'ailleurs réviser ce déplacement en inspectant la pierre de pensée juste en face.

2



Pour changer des vieilles habitudes, tirez sur la prune de droite, grimpez dessus et remontez le courant de lave sur la gauche. Vous déboucherez plus loin dans une aire de jeu ressemblant à un cirque. Passez donc l'entrée dans la foulée.

3



Vous débarquerez dans une sorte de temple dédié au feu dans toutes ses formes ! Puisqu'il faut bien commencer quelque part, sautez sur les deux plates-formes de gauche, puis quand les jets de flammes se seront brièvement éteints, traversez le pont de pierre.



4



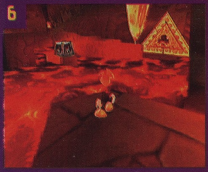
Au bout du pont, grimpez sur la colonne de gauche et sautez en planant sur la colonne de droite. Vous pourrez y collecter une cage.

5



Sautez au niveau du lum de sauvegarde et tirez dans la porte de manière à la détruire en petits morceaux. Sautez sur la plate-forme qui suivra et tirez dans la stalactite afin qu'elle forme un support en tombant dans la lave. Vous aurez ainsi un point solide pour traverser la lave, et atteindre la berge d'en face.





Dès votre arrivée dans la pièce suivante, tirez dans la cage de gauche et dans la stalactite de droite. Sautez sur cette dernière une fois que le lance-flammes se sera calmé pour récupérer les lums jaunes, et atteindre le pont de pierre.



Avancez alors jusqu'aux deux colonnes consolidées par deux sparadraps. Tirez dans ces derniers de manière à ce que les colonnes se couchent, puis traversez les obélisques de pierre. Sautez alors en planant dans le couloir en pente douce, et vous atteindrez une plate-forme un peu plus bas ainsi qu'un lum de sauvegarde.



Suivez le chemin qui serpente en sautant par-dessus le jet de flammes, et tirez dans la stalactite. Sautez sur elle, puis sur la suivante qui se transformera en une sorte de radeau minéral. Vous descendrez alors le long d'un torrent de lave.



Au bout de cette croisière où l'on ne s'amuse pas, croisière bien calme au demeurant, vous déboucherez dans une nouvelle très grande salle.

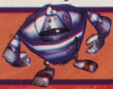




Il faudra ici grimper et vous agripper aux marches de pierre pour atteindre le passage en hauteur. Arrivé sur la marche du milieu, le tout en évitant les jets de pierres en fusion, vous pourrez détruire une énième cage.



Traversez ensuite les différentes petites salles, en tuant les petites araignées, pour vous retrouver juste au-dessus de l'emplacement de la cage que vous venez de détruire. Suspendez-vous au lum violet pour atteindre la corniche vous faisant face, et attrapez le lum de sauvegarde avant de passer l'ouverture de gauche.





Laissez-vous tomber sur le sol de la salle suivante et suivez le balcon dominant le lit de lave. Vous tomberez dans une salle où sont placées deux stalactites et une plate-forme flottante mobile. Sautez sur la plate-forme, et lorsqu'elle avancera, tirez sur les stalactites pour vous en servir de plates-formes, tout en évitant les jets de feu qui fusent des parois ! Votre but sera de fouler l'escalier du bout.



Grimpez l'escalier par la droite et vous déboucherez dans une salle où sont placées trois portes. Commencez par détruire la porte de droite, celle du centre, puis celle de gauche. Dans les deux premières portes, vous trouverez des lums rouges, un poing de force et une cage, et dans la dernière, celle de gauche... une araignée géante ! Elle doit venir venger la fin tragique de sa congénère que vous avez éliminée dans les niveaux précédents ! Bon, assez parlé, faites-lui la peau et entrez dans la pièce de gauche qui contient un passage caché.



LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

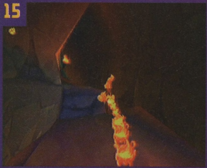
(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

14



Ce passage vous conduira à chevaucher un missile sur un chemin qui serpente dans le temple. Ce passage n'est pas très compliqué, mais nous nous attarderons quand même sur les endroits les plus "critiques".

15



Premièrement, après une petite cassure sur la route que vous passerez en serrant à droite, vous devrez mettre le turbo pour sauter par-dessus un trou coupant la route. Serrez encore une fois à droite pour le franchir. Vous pourrez aussi sauter par-dessus. C'est suivant votre feeling !

16



Après le looping, vous devrez sauter par deux fois pour franchir deux trous. Cette étape est plus compliquée qu'il n'y paraît car, si vous sautez trop haut, votre missile ira tout droit se planter dans le sol en retombant !

17



Quelques mètres après les deux sauts, il faudra traverser une poutrelle de pierre pour continuer à avancer. Inutile de vous dire que vous aurez plutôt intérêt à être doux avec les commandes pour ne pas basculer d'un côté ou de l'autre de la poutrelle ! Dans le virage qui suivra, restez bien sur la gauche de la route.

18



À la fin de ce parcours, vous emprunterez une dernière poutrelle avant d'envoyer votre missile dans une porte. Passez-la dans la foulée.

19



Vous allez vous retrouver à l'extérieur du temple, sur les remparts entourant le cirque du départ. Longez ces remparts pour récupérer les lums jaunes.

20



Sautez maintenant en direction de la prune au sol, puis servez-vous-en pour remonter la coulée de lave.

21



Vous passerez rapidement devant l'endroit où Murfy vous a expliqué le mode de fonctionnement des prunes, et continuerez vers la droite. Dès que vous le pourrez, accrochez-vous à la plate-forme de métal, et entrez dans le couloir avant que le sbire ne vous tire dessus.

22



Dans la salle suivante, partez sur la gauche pour affronter le sbire qui vous a préalablement tiré dessus. Une fois le sbire battu, continuez dans la même direction pour détruire la septième cage. Faites alors demi-tour et, tout au fond du passage, sautez puis planez pour atteindre le chemin en contrebas.

23



Vous déboucherez dans une salle assez étrange où est planté un arbre, entouré de quatre pyramides. Au départ, vous ne verrez aucun ennemi quand, soudain, vous distinguerez une réplique de Jano en tout petit se cachant du mieux qu'il peut. Autant vous prévenir tout de suite, ça ne servira à rien d'aller le chasser, il se cachera toujours devant vous. Pour en venir à bout, il faudra être plus malin. Commencez par lui tourner le dos. Cela le fera rappliquer aussi sec pour vous mordre. Quand il sera à portée de tir, retournez-vous et décochez-lui des boules d'énergie dans les mirettes ! Procédez ainsi jusqu'à ce qu'il explose.

24



Le monstre laissera alors place à une prune. Attrapez-la et dirigez-vous vers l'ouverture en hauteur. Lancez la prune à la verticale de l'ouverture, puis grimpez sur le fruit pour atteindre le passage haut perché !



25



Vous voici à l'extérieur du niveau... pour un très court moment. Commencez par descendre la pente, et récupérez les deux lums (rouge et jaune). Dirigez-vous vers le sol fissuré, et dès que vous poserez un pied dessus, patatrac, vous tomberez d'un étage. Bienvenue dans la section trois.



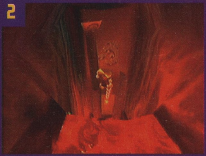
(SECTION 3)

1



Après avoir automatiquement récupéré une prune, lancez-la à la verticale pour pouvoir grimper dessus. Il s'en suivra une descente le long d'une rivière de lave souterraine. Lors de cette descente, vous devrez, tout en récupérant les lums jaunes et rouges, éviter de tomber avec votre prune dans les trous de lave jaune. Si tel était le cas, ce serait la fin immédiate !

2



Vers la moitié du passage, sautez de la prune puis planez au niveau de la chute de lave de manière à récupérer les lums rouges et le superlum dans les airs. Vous retrouverez votre prune en bas.

3



Suivez un court passage où vous devrez simplement éviter des ronces qui sortiront des murs. Leur point d'apparition est assez simple à voir, il est marqué d'un trou !



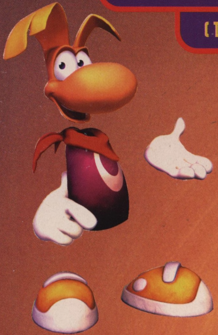
4



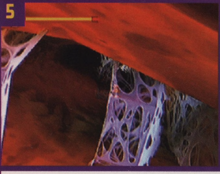
Après une grosse chute, attendez d'avoir passé le cinquième trou de lave pour serrer la paroi de droite, et remonter le cours du courant. Vous découvrirez alors un passage secret, creusé dans le roc.

LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)



5





Dans cet endroit caché, rebondissez et grimpez de toile d'araignée en toile d'araignée, jusqu'à atteindre un passage en hauteur, au fond duquel se trouve la dernière cage. Sautez maintenant en planant vers la sortie en bas à droite, et passez l'ouverture.



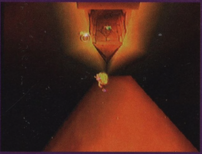




(SECTION 4)

1





Dans le passage suivant, vous devrez vous emparer de la boule jaune juste au départ de la section, et la jeter de plate-forme en plate-forme jusqu'au couloir tout en bas. En cours de route, vous devrez détruire des chenilles noirâtres ainsi que des moustiques, et éviter des jets de flammes ! Aidez-vous tout en bas du lum violet pour traverser sans rester accroché à celui-ci, ou vous retourneriez automatiquement au début de la section.

2



Longez le couloir et, arrivé devant le bassin de lave, jetez votre boule en hauteur, et tirez rapidement sur la prune pour qu'elle entre en action et se dirige vers vous. Ensuite, grimpez sur la prune, jetez la boule une seconde fois et tirez de nouveau pour atteindre l'autre côté du bassin. Vous n'aurez plus alors qu'à continuer pour atteindre la salle du colosse de pierre.



3



Dans la salle du colosse, commencez par jeter la boule sur la pyramide jaune de gauche. Traversez ensuite la lave en planant, et empruntez le passage à droite de la pyramide bleue. Traversez enfin l'ouverture en hauteur.



4



Vous reviendrez alors un court moment dans la section trois. À l'endroit où vous vous trouverez, grimpez sur une prune pour récupérer dans un premier temps le lum jaune en hauteur, puis redescendez pour la seconde fois la rivière de lave. Arrivé à la sortie, passez l'ouverture cette fois-ci en hauteur...





5



Dans ce nouvel endroit, sautez sur la prune et descendez le cours de lave. Arrivé devant la porte, retournez-vous et tirez de manière à la détruire. Sautez ensuite sur le rebord et sur les trois colonnes jusqu'au passage du fond.

6



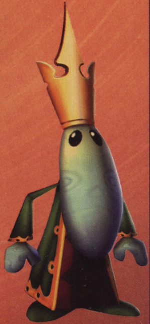


C'est parti maintenant pour une descente où vous devrez tout en récupérant des lums essayer de rester sur la piste. Les virages étant ici nombreux, pensez à ralentir votre vitesse en imprimant la direction arrière à votre personnage. Tout au bout de ce périple, vous devrez agripper un lum violet pour continuer de plus belle !

7



À la fin de cette glissade, vous vous retrouverez dans la pièce du colosse de pierre. Commencez par faire le tour de la salle en hauteur pour récupérer les lums et, une fois en possession de la sphère bleue, lancez-la sur la pyramide de la même teinte. Le colosse se mettra à bouger. Attendez alors qu'il arrête son avancée pour vous suspendre au lum violet, et ainsi atteindre sa tête, tout en récupérant au passage l'avant-dernier lum jaune en hauteur.



8



Une fois sur la tête du géant, attendez le dernier moment pour atteindre la sortie en planant. En effet, le monstre de pierre s'abîmera dans la lave au fur et à mesure qu'il avancera dans celle-ci. Grimpez ensuite l'escalier et, avant d'aller prendre le masque, récupérez le dernier lum sur la gauche. Dès que vous toucherez le masque, vous serez immédiatement transporté auprès de Polokus !

Fais comme l'oiseau...

À peine le temps de sortir de la fournaise du Sanctuaire de Pierre et de Feu que Rayman est plongé dans la fraîcheur des multiples cavernes qui vont suivre. Dans ces dernières, notre héros devra être un virtuose du maniement de tonneaux volants car, ici, point de chemin de terre pour avancer en toute quiétude. De plus, pour les version Dreamcast, PC et Nintendo 64, vous trouverez un passage secret qui vous permettra d'atteindre la cage manquante dans le niveau de la Clairière de la Fée !



Les lums du niveau



Lums jaunes **X60**



Lums rouges **X18**

Les cages à détruire



Cages **X7**

Les ennemis du niveau



Sbires **X2**



Tonneaux **X2**

(SECTION 1)

1



Le but de cette première partie sera de trouver les quatre interrupteurs qui permettront d'ouvrir la porte par laquelle le sbire est passé. À chaque fois que vous activerez un interrupteur, un des points de la barre à droite de l'écran s'illuminera. Allumez les quatre, et c'est gagné !

Commencez par vous placer au bord de la falaise et sautez sur la première plate-forme volante. Attendez qu'elle soit à son apogée pour récupérer le lum jaune en hauteur, puis sautez sur la suivante. Vous récupérerez alors un second lum jaune. Sautez ensuite sur la terre ferme entre les arbres.

2



3



Récupérez le lum entre les deux arbres et jetez-vous dans la fosse pour atteindre le galion en contrebas. Grimpez alors sur le rebord de gauche et affrontez le tonneau géant. Une fois ce dernier détruit, activez l'interrupteur qu'il cache pour allumer une première lampe dans la barre de droite.

4



Après avoir récupéré les lums sur les tonneaux, grimpez sur les deux plates-formes volantes pour atteindre un passage en hauteur.

5



Longez le tunnel et vous déboucherez dans une grande aire de jeu. Vous devrez, alors, sauter de plate-forme volante en plate-forme volante pour atteindre un galion en hauteur. Si vous restez trop longtemps sur les plates-formes, elles se retourneront aussi sec, vous propulsant dans le vide.

Une fois le sol atteint, grimpez le pont de bois, puis détruisez la cage dans l'angle de la bâtisse.

6



7



Longez ensuite le couloir et, une fois à l'extérieur, cheminez le long de la passerelle de bois tout en récupérant les lums et en activant le second interrupteur du niveau. Sautez ensuite sur le sol et vous serez de retour sur votre lieu de départ.

8



Vous connaissez maintenant le chemin de gauche, prenez donc celui de droite en vous enfonçant dans la grotte végétale.

Au bout du couloir, vous déboucherez dans une grande zone où vous affronterez un second tonneau. Ce dernier envoyé *ad patres*, grimpez l'escalier rouge.

9



Activez le troisième interrupteur et récupérez les trois lums jaunes (deux à côté de l'interrupteur et un isolé sur une petite cabane).

10



11



Maintenant, volez jusqu'à la colline qui vous fait face, soit à partir de la cabane, soit à partir du pont en partie détruit. Sautez ensuite dans le trou en récupérant les lums jaunes.

12





Vous déboucherez dans un passage aquatique. Nagez alors sous l'eau, et passez la seule ouverture disponible. Quelques brasses plus tard, refaites surface pour débarquer dans un bastion. Remontez alors la pente et détruisez la seconde cage de la section, puis tirez dans le dernier des quatre interrupteurs !

13



Passez alors par la fenêtre et vous atteindrez la clairière du départ. Passez donc la porte maintenant ouverte et laissez-vous tomber dans le trou pour changer de section.

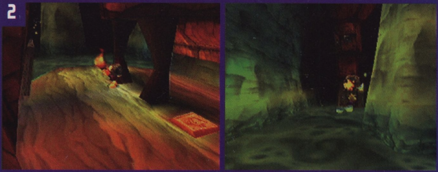
LES CAVERNES DE L'ÉCHO (PLAYSTATION • SECTION 2)

1



Dès le départ de cette deuxième section, allez lire le message émanant de la pierre de pensée sur le sol pour en apprendre un peu plus sur le maniement des tonneaux volants, et prenez un desdits tonneaux sur la gauche. Retournez alors à votre point de chute et lancez le tonneau contre la porte fermée par un sparadrap. Bravo, vous venez de découvrir une nouvelle cage !

2



Attrapez ensuite un second tonneau et approchez de la flamme. En la touchant, le tonneau prendra feu et, tel un missile, se mettra à partir droit devant lui. Vous pourrez alors le diriger dans les airs. Profitez-en pour récupérer les lums qui contournent la colonne vous faisant face.

3



Lâchez alors le tonneau quand vous serez au-dessus de la première tour de bois et partez sur la gauche. Rebondissez dans un premier temps sur le drapeau tendu contre la paroi pour atteindre la cage, puis sautez de nouveau sur le drapeau pour atteindre le haut de la tour. Contournez-la pour récupérer les lums, allez récupérer un autre tonneau et enflammez-le.

4



Contournez la prochaine colonne, sur la droite cette fois-ci.



5



Peu après, vous déboucherez dans un tunnel où vous récupérerez un bon paquet de lums jaunes. À la fin du tunnel, passez sous la grille qui se lèvera doucement, et suivez les lums jaunes qui grimpent vers le plafond. Vous atteindrez une grotte en hauteur renfermant une nouvelle cage.

6



Laissez-vous alors tomber sur le sol en contrebas. Vous verrez que le tonneau placé à droite est gardé par un sbire gorille. Feintez-le pour le faire tomber dans la mare et attrapez le tonneau.

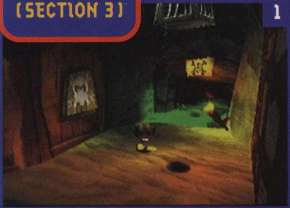
7



Mettez le feu au tonneau et visez l'interrupteur en hauteur. Lâchez bien sûr le tonneau avant qu'il le percute. Vous pouvez alors passer l'ouverture maintenant libérée que gardait le gorille. Vous entrez dans la troisième section.



(SECTION 3)



1 Attrapez le tonneau sur la gauche et placez-vous sous l'ombre de la cage. Lancez alors le tonneau à la verticale pour détruire la cage !







2 Attrapez de nouveau un tonneau et enflammez-le. Vous allez alors devoir naviguer dans un tunnel très bas où la moindre erreur sera sanctionnée immédiatement !
De plus, il vous faudra récupérer un bon paquet de lums dans la partie.

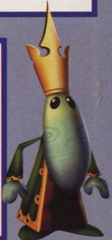


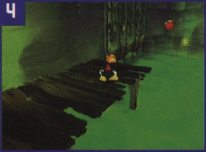


3 Tout au bout du tunnel, passez la porte en iris, et lâchez votre tonneau dès que vous le pourrez pour affronter un sbire. Ce dernier liquidé, rendez-vous à l'endroit où il se trouvait et tirez dans la cage en hauteur. Arpentez ensuite le ponton de bois pour récupérer les lums.



5 À la fin du parcours, lâchez le tonneau de manière à vous agripper au filet, et traversez vite ce dernier pour atteindre le ponton. Attention, le filet s'effondrera très rapidement.







4 Retournez ensuite à votre point d'arrivée et tirez dans l'interrupteur contre la paroi. Une grille géante s'ouvrira alors. Passez de nouveau par le ponton où se trouvaient la cage et les lums puis attrapez un tonneau et mettez-y le feu. Suivra un nouveau passage dans un couloir étroit où vous récupérerez un grand nombre de lums jaunes.

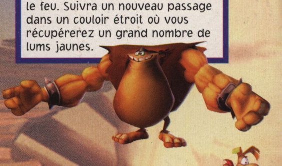


6 Attrapez pour finir un tonneau et volez vers la sortie en récupérant les trois derniers lums jaunes du niveau.





7 Avant de passer l'ouverture de bois, montez sur le bastion de gauche et, tout au bout, vous trouverez la cage renfermant le Ptitzêtre, qui vous ouvrira le téléporteur de sortie !



LES CAVERNES DE L'ÉCHO (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64) (SECTION 1)

Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X13

Les cages à détruire



Cages X5

Les ennemis du niveau



Sbires X5

1



Dès le départ du niveau, vous serez agressé par un sbire. Le diable, en plus de bien tirer, bouge constamment et s'enfonce dans le sol de temps à autre. Débutez donc correctement ce niveau en lui faisant la peau !

2



Maintenant que vous êtes un peu plus tranquille, penchons-nous sur le niveau, et plus exactement sur son but qui sera de passer la porte, qui est pour le moment fermée par quatre serrures magnétiques. Vous devrez donc trouver les quatre interrupteurs dans les environs qui ouvriront cette porte. À chaque fois que vous activerez un interrupteur, un des quatre boutons dont est pourvue la barre en bas à droite de votre écran s'allumera. Vous saurez ainsi combien d'interrupteurs il vous reste à activer.

3



Grimpez la pente sur la droite. Tout en haut, vous trouverez le premier interrupteur à activer.

4



Placez-vous maintenant sur le ponton en partie brisé, et volez jusqu'à la butte qui lui fait face. Sautez ensuite dans l'ouverture au sol.

5





À l'intérieur de la grotte, ne prenez pas tout de suite le couloir de droite, mais plongez au contraire dans le petit bassin d'eau. Tout au bout de celui-ci, vous atteindrez une toute petite pièce contenant le second interrupteur à mettre en marche.

6



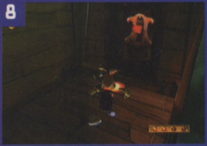
De retour à la grotte de départ, prenez une prune sur l'arbre de droite et jetez-la sur la tête du sbire gorille. Grimpez ensuite sur la prune pour atteindre le filet, et escaladez-le ainsi que le suivant. Vous vous retrouverez plus loin à l'extérieur, près de l'endroit à la porte fermée. Récupérez le superlum puis sautez sur le sol.

7



Partez maintenant en direction de la fosse sur votre gauche. Sautez sur les deux colonnes pour la traverser puis, après avoir lu la pierre de pensée sur la paroi, récupérez le superlum caché derrière le deuxième arbre.

8



Jetez-vous dans la fosse qui se trouve un peu plus loin et allez combattre le sbire sur le ponton. Activez alors l'interrupteur derrière ce dernier, puis le suivant sur le ponton parallèle. Cela aura pour effet de faire "pousser" plusieurs colonnes de pierre (dans un temps limité) qui vous permettront d'atteindre le filet contre la paroi. Escaladez ce filet dans la foulée !

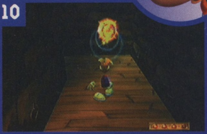
9



Engouffrez-vous dans le couloir en haut du filet, et vous déboucherez au bord d'une falaise. Il vous faudra, dans le passage qui va suivre, sauter de plate-forme en plate-forme, tout en gardant à l'esprit que ces dernières, tomberont dans le vide si vous vous endormez dessus. Notez aussi que vous récupérerez un superlum en haut de la première plate-forme.



10



Une fois sur la terre ferme, escaladez le filet et activez l'interrupteur sur le mur. Passez rapidement à travers l'ouverture de gauche et vous atteindrez le bastion dominant la porte fermée. Vous tomberez aussi sur le dernier interrupteur. Tirez dessus, ramassez le superlum et passez la porte du bas, maintenant ouverte. Bienvenue dans la section 2 !

[SECTION 2]



1



Ramassez dans un premier temps le tonneau près de la torche et lancez-le sur la porte fermée par un sparadrap derrière vous. À l'intérieur se trouve la première cage du niveau.

2



Vous allez devoir ensuite attraper un nouveau tonneau et l'enflammer grâce à la torche. Vous le dirigerez alors dans les airs, un peu comme un missile. Profitez de ce passage de pure liberté pour récupérer les lums jaunes flottant dans les airs !

3



Arrivé à la première tour de bois, lâchez votre tonneau et partez sur la gauche. Rebondissez sur le drapeau pirate tendu contre la falaise, et vous pourrez atteindre dans un premier temps une cage. Ensuite, sautez de nouveau sur le drapeau pour atteindre l'extrême hauteur de la tour, avant de la contourner de manière à récupérer les lums qui y étaient placés.

4





Prenez ensuite un tonneau sur la tour et enflammez-le. Récupérez les lums volants, à droite de la colonne, avant d'emprunter un couloir assez étroit. Une fois que vous déboucherez dans la salle suivante, ne prenez pas tout de suite la sortie du bas mais au contraire celle du haut. Elle contient un passage secret. Ce dernier vous conduira, en sautant dans le trou, à la Clairière de la Fée (Reportez-vous page suivante au paragraphe "Le passage secret"). Vous pourrez ainsi récupérer les lums et la cage qui vous manquaient dans ce niveau.





LES CAVERNES DE L'ÉCHO (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Le passage secret : Vers la Clairière de la Fée

1



Une fois face aux ronces, retournez-vous et tombez dans le second trou. Après un court passage souterrain, vous vous retrouverez au grand air, marchant sur un pont de bois.

2



Tirez dans la prune sur la gauche, et sautez dessus. Dirigez-vous ensuite vers la droite, en activant la prune grâce à vos tirs. Vous atteindrez, au bout de ce court périple aquatique, une toile d'araignée tendue en travers de la paroi. Grimpez dessus pour traverser la barrière de bois, et placez-vous sur la colonne de bois.

3



Sautez alors sur les trois colonnes et suspendez-vous à la toile en hauteur. Avancez le long de cette dernière en tuant les moustiques qui vous agresseront.

4



Il va falloir maintenant vous accrocher aux lums violets, puis sauter sur les différentes plates-formes de manière à atteindre le ponton.

5





Une fois sur le ponton, vous vous ferez tirer dessus par un sbire en hauteur. Il va falloir ici vous placer sur le sparadrap au sol du ponton de gauche, et attendre que le sbire vous lance un tonneau pour que celui-ci détruise le sparadrap, tout en faisant un pas de côté pour ne pas être touché. Le ponton s'écroulera alors, vous permettant d'atteindre un passage en contrebas.

6



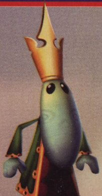


En entrant dans le bastion, commencez par liquider le sbire dormant sur sa chaise. Vous remarquerez d'ailleurs, pour les possesseurs de Dreamcast, que le quatrième cristal du jeu est présent à gauche du sbire. Vos emplettes faites, tirez dans la cage à gauche, puis sautez dans le trou, juste devant le siège du sbire. Vous retournerez ainsi dans le niveau des Cavernes de l'écho.

Le passage secret : De retour aux Cavernes de l'Écho

1







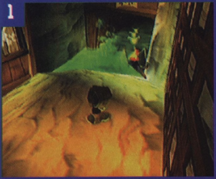
Une fois sorti du passage secret, laissez-vous tomber dans le passage en contrebas. Vous serez immédiatement pris à partie par un sbire gorille. Avec la vieille tactique de l'hélicoptère, débarrassez-vous-en. Maintenant, attrapez un tonneau, enflammez-le et foncez dans l'interrupteur en hauteur. En l'activant, vous ouvrirez la porte au fond du passage et pourrez atteindre la troisième section.

[SECTION 3]



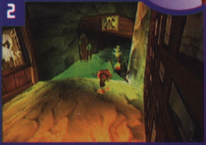


1



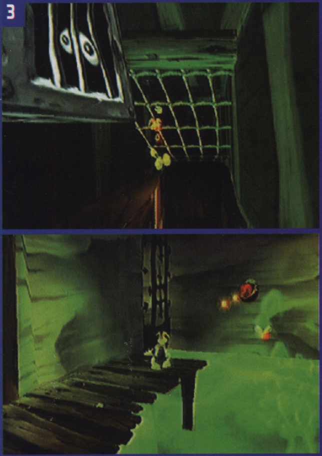
Dès le début de cette troisième et dernière section, attrapez un tonneau sur le côté. Placez-vous maintenant sous l'ombre que vous voyez au sol et lancez le tonneau verticalement. Vous détruirez ainsi une nouvelle cage !

2



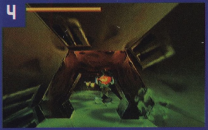
Attrapez un second tonneau et enflammez-le. Fonçant à toute vitesse dans un étroit couloir, vous devrez récolter plusieurs lums jaunes, tout en évitant de vous encastrer dans les parois.

3



Au bout du couloir, foncez avec votre tonneau dans le sbire pour le tuer d'un seul coup. Agrippez-vous ensuite sur le filet le long du plafond pour détruire une nouvelle cage. Descendez sur le ponton et sautez à travers l'ouverture que vous avez précédemment traversée, puis tirez sur l'interrupteur à gauche.

4



Traversez alors encore une fois l'ouverture et longez le ponton. Récupérez le lum jaune, puis attrapez un tonneau. Enflammez-le et propulsez-vous dans le couloir qui vous fait face. Comme dans le couloir précédent, vous devrez collecter un bon paquet de lums, sans pour autant finir encastré dans une paroi par excès d'optimisme.

5



Une fois sorti du tunnel, remontez le plus possible et accrochez-vous au filet. Quittez-le immédiatement pour le premier ponton, avant de sauter sur le second. Ramassez un nouveau tonneau et propulsez-vous jusqu'à l'ouverture qui vous fait face.

6



Grimpez sur le bastion de gauche et détruisez la dernière cage tout au bout. Vous libérerez alors le Ptitzêtre qui activera le vortex de sortie !

(SECTION 1)

Balade acrobatique sous une pluie de boulets de canon

Barbe-Tranchante a été informé par un de ses subalternes de la situation. Il semblerait qu'elle tourne à l'avantage de notre héros qui serait déjà en possession de deux masques, pas moins ! Oui, mais pour que le bonheur soit total et la vermine adverse entièrement décimée, Rayman se doit de découvrir les deux derniers masques, objets indispensables au retour tant souhaité de Polokus. Les pirates redoutent cette réussite du bien et cette victoire du peuple. Pour mettre en échec le sauveur que symbolise Rayman, Barbe-Tranchante dépêche alors une nef armée à ras bord. Notre héros devra faire preuve d'agilité et de vitesse pour se sortir de cette faille aux profonds et ténébreux abîmes...

PlayStation

Les lums du niveau

Lums jaunes X65

Lums rouges X21

Les cages à détruire

Cages X5

Les ennemis du niveau

Sbire X1

Sbire ninja X1

Missiles X20

Obus X5

Dreamcast • PC • Nintendo 64

Les lums du niveau

Lums jaunes X50

Lums rouges X35

Les cages à détruire

Cages X6

Les ennemis du niveau

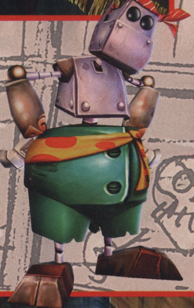
Sbires X2 Missiles X18

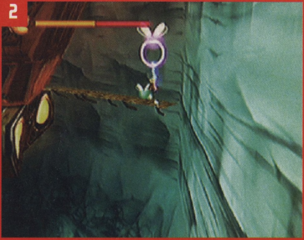
Obus X5



Utilisez la technique de l'hélico pour atteindre la passerelle de bois. Tandis que vous progresserez dans le niveau, le vaisseau pirate dirigée par un des ennemis de Rayman vous suivra tout en vous lançant des boulets de canon, ce qui détruira les planches de bois. Vous devrez donc ne jamais rester trop longtemps sur place et sauter avant que le sol se dérobe sous vos pieds. Vous ne tarderez pas à trouver trois lums jaunes avant de vous accrocher au grillage et récolter un lum rouge (attention : le grillage va tomber si vous restez agrippé).







Poursuivez votre route sur la passerelle tout en ramassant les lums jaunes ainsi que le lum rouge qui s'y trouvent puis sautez par-dessus les deux missiles pour les éviter ou tirez-leur dessus. Sautez ensuite et tirez pour vous accrocher au lum violet pour ensuite récupérer le lum jaune et le lum vert qui se trouve en face.



Accrochez-vous au filet mural pour y récupérer un lum jaune (attention car le filet va tomber dans le vide au bout d'un moment). Sautez sur la passerelle de bois, évitez le missile et récoltez les lums jaunes suivants jusqu'à arriver sur un ponton de bois pivotant. Sautez au bout pour atterrir sur la passerelle en dessous afin d'y ramasser un lum rouge ainsi qu'un jaune.



Balancez-vous ensuite au lum violet pour attraper le lum vert en face puis tirez dans la cage pour libérer son occupant. Plus loin, pendez-vous au grillage en attrapant, les lums jaunes au passage. De nouveau sur la passerelle, vous trouverez un lum rouge et vous vous accrocherez au "lum balançoire" pour attraper deux lums : un jaune et un vert.



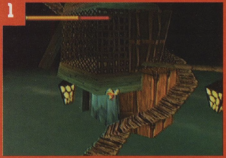
Une fois sur le gros élément fixe de couleur marron, libérez le prisonnier dans sa cage, faites l'hélico pour rejoindre la passerelle, esquivez le missile et accrochez-vous au filet mural sur lequel se trouve un lum jaune. Poursuivez jusqu'au prochain filet, ramassez le lum rouge et accrochez-vous au filet. Soyez très rapide pour parcourir les deux filets, sinon ils vous entraînent dans leur chute. Mais récoltez tout de même les lums !



Une fois près de l'interrupteur, sautez en hélico avant que le sol se détruise sous vos pieds. Ne perdez alors pas une seconde pour tirer dans l'interrupteur et dans la cage puis engagez-vous dans le passage qui est en fait la bouche d'une gigantesque tête de mort.

LA GRANDE FAILLE (SECTION 2)

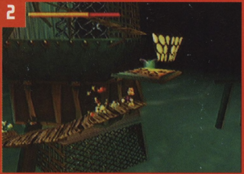
1



Filez sur le ponton de bois en récoltant les lums jaunes (uniquement pour la version PlayStation), sautez par-dessus le premier missile puis le second et récupérez le lum rouge avant d'entamer l'ascension de la tour (attention car l'eau monte et la nef est toujours à vos côtés). Plus haut, vous trouverez un second lum rouge ainsi qu'un vert au-dessus d'une toile rebondissante (ou drapeau pirate trampoline).



2



Servez-vous de la toile pour atteindre la passerelle de bois placée en hauteur, suivez les filets en vous y accrochant tout en collectant les lums jaunes et ramassez le lum rouge au-dessus de la toile. Vous trouverez encore deux lums rouges ainsi qu'un vert au-dessus d'une toile rebondissante.

3



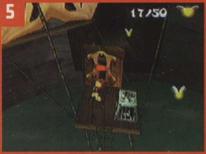
Continuez à monter et sautez par-dessus les tonneaux qui vont rouler dans votre direction. Après le lum jaune, grimpez au filet vertical, prenez le lum rouge et rebondissez sur la toile pour atteindre un sol fixe. Ne passez pas au-dessus du filet horizontal car vous manqueriez le lum jaune placé en dessous.

4



Agrippez-vous ensuite aux filets muraux et suivez-les pour trouver un autre lum rouge. Au bout des filets, faites l'hélico pour atteindre les plates-formes fixes et hissez-vous sur elles pour attraper un lum rouge ainsi qu'un vert (notez que pour les versions Dreamcast, Nintendo 64 et PC, vous récolterez une cage juste avant d'arriver au sbire). Une fois au sommet, débarrassez-vous du sbire en lui tirant dessus et en vous protégeant derrière le poteau et tirez ensuite dans l'interrupteur pour ouvrir la barrière rouge. Mais avant d'aller plus haut, n'oubliez pas d'aller chercher le lum jaune placé sur un drapeau pirate trampoline en contrebas à droite.

5



Escaladez le filet à présent accessible, tirez dans la cage et dans l'interrupteur pour déplacer un pont métallique. Sautez dessus, parcourez-le de long en large pour y ramasser les lums jaunes puis sautez au bout en faisant l'hélicoptère. Vous atterrirez ainsi dans une ouverture un peu plus bas dans laquelle vous trouverez un lum jaune.

(SECTION 3)

1



Sautez directement en hélico pour rejoindre la passerelle de bois en contrebas, sautez par-dessus le missile ainsi que par-dessus les deux suivants et n'omettez pas de récupérer le lum rouge en même temps. Vous croiserez encore deux autres missiles avant de vous accrocher à un grillage horizontal. Débarrassez-vous du nouveau missile qui va arriver sur vous, attrapez le lum rouge et accrochez-vous au grillage suivant.



2

La phase de jeu suivante sera un peu plus difficile : vous devrez utiliser l'hélicoptère à bon escient pour pouvoir atteindre les morceaux de passerelle restants tout en survivant aux assauts de trois missiles. Suivez ensuite les filets horizontaux en vous y accrochant, prenez le lum jaune et vous vous retrouverez au-dessus d'un gouffre.







3

Inutile de vous dire que vous devez utiliser l'hélico pour descendre en toute sécurité tout en attrapant au passage les lums jaunes puis le lum vert tout en bas. Élancez-vous de nouveau dans le vide (en hélico bien sûr), amassez les lums jaunes et rouges et tirez dans les obus qui vont arriver vers vous. Au final, vous mettrez pied-à-terre sur la passerelle de bois tout au fond de la faille, là où vous attend la vindicative nef toujours aussi décidée à vous escorter...



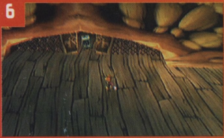
4

Allez vite vous emparer du lum vert et du lum rouge et sautez dans le vide en hélico pour planer jusqu'à la passerelle suivante un peu plus bas et sur laquelle vous attend un lum rouge. Évitez les quatre missiles et sautez dans l'ouverture dans la roche tout au bout de la passerelle. Retournez-vous pour tirer sur la cage (uniquement sur la version PlayStation), filez dans la galerie et ramassez le lum vert au fond avant de sortir.



5

Vous vous retrouvez alors sur une très vaste surface constituée de planches de bois. Alors que les boulets de canon de la nef vont continuer à pleuvoir, vous serez aux prises avec un sbire ninja (sbire normal pour les versions Dreamcast, Nintendo 64 et PC). Vous en avez déjà affronté un auparavant dans le jeu, aussi utilisez la même technique pour le battre.



6

Pour finir, descendez vers la cage et tirez dessus pour en libérer le Ptizêtre. Ne passez pas tout de suite la porte magique mais, au contraire, continuez à avancer sur la gauche, sautez sur le ponton de bois et grimpez la pente. Vous dégoterez alors deux superlums qui vous permettront de compléter tous les lums du niveau. Allez maintenant voir le Ptizêtre puis, après une petite danse à la russe, sautez dans la porte magique pour sortir de là.

Dreamcast



6A



Juste après les deux superlums, vous trouverez l'avant-dernier cristal du jeu !

LE TOIT DU MONDE (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

(SECTION 1)

Attachez vos ceintures !

Rayman n'arrête vraiment pas de découvrir de nouveaux ennemis et moyens de locomotion. Cette fois-ci, c'est sur un siège suivant un rail magnétique que notre héros progressera dans la première partie de ce toit du monde. De plus, comme un malheur n'arrive jamais seul, il devra constamment slalomer entre les obstacles pour entrer de plain-pied dans le bastion du niveau. Dure vie que celle de symbole…



Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X14

Les cages à détruire



Cages X2

Les ennemis du niveau



Tonneaux X3



Dès le début de ce niveau, feintez le sbire gorille de manière à le faire tomber dans le vide. Ensuite, sautez sur le siège. Là, les choses vont aller très vite...



Dans le parcours qui va suivre, vous serez propulsé avec un siège sur un rail magnétique qui vous conduira dans un repaire de pirates. Vous ne pourrez lors de cette séquence que faire pivoter votre siège pour récupérer les lums, éviter les obstacles et tirer sur les ennemis que vous croiserez, mais ça, ce n'est pas le plus important. Vous comprendrez que nous, nous ne pouvons vous expliquer l'emplacement des lums, étant donné que la scène se passe très rapidement, et que vous dire tournez à gauche ou à droite ne vous aidera pas des masses ! Donc, soyez fort avec des réflexes on ne peut plus affinés, et retrouvons-nous dans la section 2. Quoi qu'il en soit, à la fin de cette section, vous devrez posséder 33 lums jaunes. Notez tout de même que la seconde partie du niveau sera assez dure car vous devrez naviguer entre plusieurs pics acérés ainsi qu'entre des murs obstruant un tunnel !

2







(SECTION 2)



Dès votre arrivée dans le bastion, vous devrez livrer bataille à un tonneau à pattes. Cachez-vous dans l'angle du mur quand ce dernier vous tirera dessus, puis ripostez. Une fois l'ennemi éliminé, avancez dans le couloir et récupérez le lum jaune dans le renfoncement.



Au fond du couloir, vous devrez remonter un passage balayé par un flot intarissable de tonneaux. Là, soyez synchro et sautez par les tonneaux tout en récupérant les lums rouges pour atteindre la fin de cette section à haut risque (en fait, la sortie se trouve aux trois quarts du couloir sur la droite) !



Escaladez le filet le long du mur de bois pour atteindre la seconde partie du bastion.





En entrant dans la grande salle, récupérez un tonneau sur la droite, et allez le jeter sur le tonneau patrouillant un peu plus loin. Vous le détruirez ainsi du premier coup !

Détruisez ensuite la cage que le tonneau gardait, puis faites le tour de la salle en récupérant tous les lums jaunes qui y sont disséminés. Attention car vous devrez escalader plusieurs caisses pour dégoter certains lums particulièrement bien cachés.

5







Allez ensuite prendre un tonneau vers l'entrée de la salle, et partez à gauche de la sortie (le renfoncement où est tendu un filet) pour atteindre une toute petite pièce où patrouille une plate-forme à hélice au-dessus du vide.

7





Il va falloir en cet endroit grimper sur la plate-forme avec votre tonneau, puis quitter cette dernière en empruntant la sortie du fond à droite avant qu'elle se retourne. Vous pourrez alors jeter le tonneau sur la porte au sparadrap un peu plus loin.



Dans cette pièce, vous trouverez un lum jaune, ainsi que le Ptizêtre du niveau. Une fois délivré, il vous fera signe de le suivre. Écoutez donc ce curieux personnage et traversez le gouffre un peu plus loin, en empruntant cette fois-ci la toile d'araignée, et non la plate-forme volante. Vous récupérerez au passage un lum jaune.



Empruntez maintenant la sortie dans le renfoncement pour grimper d'un cran supplémentaire dans ce niveau. Tout en haut, vous distinguerez un tonneau à pattes en train de patrouiller dans un couloir. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Arpentez cette grande pièce pour collecter le restant de lums jaunes. Notez qu'ils seront comme dans la pièce précédente cachés un peu partout, que ce soit au niveau du sol ou en hauteur sur des caisses. De plus, vous détruirez la dernière cage dans un renfoncement.



Suivez pour finir le tapis rouge (non, vous n'allez pas tourner la roue...), et vous pourrez sauter dans le téléporteur de sortie.



Une descente aux enfers à feu et à sang

Rayman, plus déterminé que jamais, s'engouffre dans les profondeurs de la Terre, armé de courage et de volonté. Bravant tous les dangers, il va devoir faire preuve d'agilité et de vitesse dans ce niveau néanmoins assez court et peu complexe. La variété des épreuves proposées sera aussi gage de plaisir ludique et plus que jamais vous devrez user de malice et de perspicacité pour déjouer les dangers et les dangereux pièges dont est truffé ce bien sombre sanctuaire aux terrifiants relents de soufre et de cendres...



Les lums du niveau


Lums jaunes X45


Lums rouges X4

Les cages à détruire


Cages X6

Les ennemis du niveau


Yeux maléfiques X6


Ronces géantes X8


Moustiques X9

[SECTION 1]





Sautez sur le bloc détaché sur la gauche et agrippez-vous à la colonne pour attraper le lum jaune puis filez dans la première salle. Cette dernière est pleine d'yeux. Tirez-leur dessus ou évitez-les.



Poursuivez dans le couloir en éliminant les deux chenilles volantes qui l'occupent tout en sautant par-dessus les deux fossés de ronces. Vous arriverez ensuite dans une salle au seuil duquel vous trouverez un lum vert.



Ici, il va falloir faire preuve de vélocité. Vous devez en effet sauter sur la plate-forme de droite tout en éliminant rapidement les trois chenilles volantes, ramasser le lum jaune, vous agripper au mur d'escalade (sautez en hélico pour l'atteindre) et récupérer les trois autres lums jaunes qui y sont fixés.



Continuez dans le couloir suivant tout en collectant les lums puis tirez sur la ronce géante qui sort du mur après le virage. Vous devrez vous débarrasser des deux suivantes et entre-temps sauter par-dessus une grande fosse de ronces.



Vous subirez les caresses d'une dernière ronce géante avant de pénétrer dans une salle où vous attendent un lum vert, deux rouges et trois jaunes. Sautez ensuite sur la plate-forme mobile, au centre du trou qui ressemble à une méduse violette.



Laissez-vous transporter par la plate-forme et profitez de cette "aide à la mobilité" pour tirer sur les ronces crevant les murs afin que ces dernières ne vous blessent pas. Tenez-vous prêt : juste après le premier virage, vous distinguerez derrière le pan de mur la première cage du niveau. Tirez-lui alors dessus sans tarder.





La petite plate-forme mobile va vous ramener peu à peu sur vos pas. De retour dans la salle des chenilles, débarrassez-vous de vos ennemis et laissez la plate-forme s'enfoncer dans les profondeurs obscures d'un gouffre aux parois recouvertes de ronces mortelles.



Un mur vous barrera bientôt la route : tirez dessus pour l'exploser et dégager ainsi le passage (concentrez l'énergie de votre poing magique pour le détruire d'un coup). Peu après, un jet de flammes viendra lécher les tentacules de votre "méduse volante"... et vous aussi par la même occasion ! Sautez verticalement pour ne pas souffrir sous l'effet de la chaleur et éviter les flammes.



Votre plate-forme mobile ne va pas tarder à faire la rencontre de sa sœur jumelle : sautez alors sur cette nouvelle plate-forme et attrapez au passage le lum vert. Mais votre nouveau moyen de transport ne va pas faire long feu (c'est le cas de le dire...) : alors que les flammes consumeront joyeusement la plate-forme, vous devrez sauter en hélico sur une autre plate-forme identique en face.





LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE (PLAYSTATION)

10



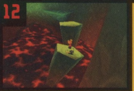
Vous devez à présent faire sauter le mur en tirant dessus. Le passage suivant vous mettra de nouveau en contact avec des ronces géantes. Tirez-leur dessus, après quoi votre méduse va, à l'instar de ses congénères, s'enflammer dans la joie et la bonne humeur, ce qui vous forcera à l'abandonner en sautant dans le vide en hélico.

11



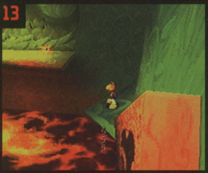
Profitez de cette chute amortie pour attraper les lums jaunes flottant dans l'espace mais prenez garde à ne jamais toucher les parois.
Vous toucherez le sol au fond du gouffre, au seuil d'une nouvelle salle où vous vous emparerez d'un lum vert.

12



Sautez sur le rocher qui se trouve sur la gauche puis sur la colonne et, une fois sur la grande plate-forme, tirez dans la cage en face. Sautez ensuite de colonne en colonne jusqu'à arriver sur une petite corniche en forme de triangle. Là, vous devez attendre l'extinction des flammes pour sauter sur la corniche en face en utilisant bien sûr l'hélico.

13



Sautez de nouveau en hélico pour rejoindre la grande corniche à gauche sur laquelle vous serez aux prises avec une ronce géante et où vous trouverez un lum rouge ainsi que des jaunes.

14



Tirez ensuite dans l'interrupteur jaune sur le mur en face, dépêchez-vous de sauter en hélico sur la plate-forme fraîchement émergée de la lave puis engagez-vous dans le passage en face en prenant par la même occasion les trois lums jaunes.

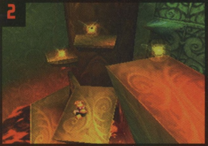
(SECTION 2)

1



Suivez la plate-forme, sautez sur la corniche en triangle, ramassez le lum rouge et sautez en hélico sur la grande plate-forme en rotation sur laquelle vous trouvez deux lums jaunes. Évitez les flammes en courant dans le sens inverse de la rotation puis, quand elles ont stoppé, courez dans l'autre sens et sautez sur la corniche en triangle derrière le poteau (vous y trouvez un lum jaune).

2



Escaladez le mur en récoltant les trois lums jaunes et rendez-vous sur la prochaine plate-forme triangulaire. De cette dernière, vous devez sauter sur une plate-forme au-dessus de la grande plate-forme en rotation. En vous laissant tourner, vous pourrez vous hisser sur deux autres petites plates-formes plus haut sur lesquelles se trouvent des lums jaunes.

3



Vous apercevrez alors au loin une cage à détruire. Ensuite, sautez sur la corniche en face des petites plates-formes, récupérez les lums jaunes ainsi que le vert et abattez les monstres en forme de boule qui vont sortir du mur dans le couloir.

4



Tirez sur la ronce géante, sautez en hélico par-dessus la fosse de ronces et prenez le lum vert juste après. Dans cette nouvelle salle, partez vers la gauche sur la corniche où vous vous trouvez en entrant. Accrochez-vous au mur de cette corniche et descendez "en escalade" en bas pour attraper entre autres un superlum.

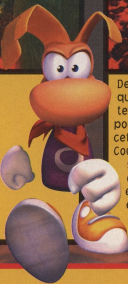




5



Ensuite, il faut être très rapide car le but est de sauter sur la colonne et de tirer sans perdre une seconde sur la cage à gauche. Faites vite l'hélico pour vous accrocher au mur d'escalade et remontez sur la corniche.



6



Descendez la pente et attendez que le gros bloc coulissant libère temporairement le passage pour sauter en hélico vers cette plate-forme.
Courez avant le retour du bloc, sautez sur la colonne, éclatez la cage et sautez ensuite de colonne en colonne tout en récupérant les lums jaunes.



7



Filez au bout de la corniche suivante et attendez que le bloc à droite coulisse pour sauter sur la première colonne puis sur la plate-forme du bloc. Sautez ensuite rapidement de colonne en colonne pour rejoindre la dernière grande plate-forme. Vous récupérerez sur celle-ci le dernier lum jaune du niveau avant de tirer sur la pierre. La cage sera alors détruite et le niveau terminé.

[DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 1]

Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X10

Les cages à détruire



Cages X7

Les ennemis du niveau



Sbires X2



Yeux X12



Poulets-zombies X4

1



Dès le départ, vous pourrez soit continuer dans ce niveau, soit partir immédiatement parler à la fée Ly qui, si votre nombre de lums est suffisant, vous téléportera dans le niveau Le Tour de Force.

2



Sautez de ponton en ponton jusqu'au grand filet tendu au-dessus du marais. Vous rencontrerez sur ce dernier un sbire.
Après le combat que vous ne manquerez pas de gagner, sautez sur le tonneau en contrebas.



LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

3



À peine aurez-vous commencé à naviguer avec le tonneau que des poulets-zombies feront leur apparition. Liquidez-les avec quelques bons tirs bien placés, et vous serez un peu plus serein pour la suite de la croisière.

4



Au bout de votre périple, sautez rapidement sur le ponton de bois avant que le tonneau s'enfonce dans l'eau, et remontez l'unique chemin en évitant les tonneaux qui ne manqueront pas de vous écraser si vous n'y prenez garde !

5





Tout en haut du chemin, accrochez-vous au lum violet pour pouvoir atteindre l'ouverture à droite de la paroi.

6



Sautez sur la grande branche en contrebas. Récupérez-y les lums rouges, puis avancez le long de cette dernière et des suivantes, en détruisant les yeux et autres piranhas. Sautez pour finir sur les deux carapaces flottantes puis sur le ponton qui suivra.

7



Une fois sur le ponton du haut, laissez-vous tomber sur celui du bas, puis retournez-vous. Vous distinguerez alors une cage que vous pourrez détruire. Cela aura pour effet de libérer un lum violet qui vous permettra de traverser le pont brisé en son centre.



8



Continuez à avancer cette fois-ci sur des dalles de marbre. Récupérez le poing de force sur la colonne, puis un peu après, vous devrez liquider dans un premier temps un sbire, avant d'exploser un grand nombre d'yeux dans la salle suivante. Vous pourrez alors récupérer plusieurs lums dans la pièce circulaire.

9



Prenez le couloir qui suit la pièce circulaire et, tout au bout de ce dernier, vous tomberez dans une grande salle comportant un pont. Commencez par détruire la cage en récupérant le superlum, puis grimpez le pont en liquidant les chenilles. Vous changerez alors de section.

(SECTION 2)

1



Vous démarrerez cette seconde section en sautant sur la plate-forme de droite, puis sur le mur grillagé au fond de la pièce. Grimpez le long de ce grillage en récupérant les lums jaunes, puis sautez sur la gauche. Suivez alors le couloir.

2



Vous devrez de temps à autre, lors de votre progression, tirer sur des racines sortant des murs. Vers le milieu du couloir, vous atteindrez une grande pièce. Sautez par-dessus le trou et retournez-vous.
Sur la droite, derrière des vitraux, se trouve une cage. Tirez dedans pour la détruire puis collez-vous aux vitraux pour récupérer les lums. Faites une dernière fois demi-tour et continuez à longer le couloir.



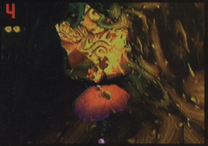


3



Une fois le fond du couloir atteint, vous déboucherez dans une pièce comportant une plate-forme volante. Commencez par récupérer les lums de chaque côté du niveau, puis sautez sur la plate-forme. Elle vous fera rebrousser chemin, en suivant le couloir que vous venez d'emprunter jusqu'à un trou dans les ronces. Lors de ce court voyage, veillez à détruire les racines qui sortiront des murs.

4



Au fond du trou, et toujours en restant perché sur la plate-forme, tirez dans le mur de pierre fissuré pour vous libérer le passage.

5



Lorsque votre plate-forme arrivera au niveau du lance-flammes, elle brûlera presque automatiquement. Vous n'aurez alors qu'une seconde pour planer jusqu'au mur de pierre, puis de là sur la plate-forme suivante.



6



Sur la seconde plate-forme, vous devrez recommencer ce petit manège et sauter sur le même moyen de locomotion un peu plus loin, dès que votre embarcation volante prendra feu de toutes parts. Tirez ensuite dans le mur qui vous bloquera et vous atteindrez la dernière partie que vous traverserez sur cette plate-forme.

7



Commencez par rester docilement sur la plate-forme volante en tirant sur les racines, puis en récupérant les lums. Dès que votre moyen de locomotion disparaît, mettez-vous à planer, tout en récupérant les lums un peu plus bas. Vous atteindrez dans la foulée une avancée de pierres dans la lave.



LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

8



Dans la salle qui suivra, sautez rapidement sur les petites plates-formes qui flottent sur la lave, puis sur les deux colonnes, pour atteindre le premier des deux balcons pyramidaux en hauteur. Attendez alors que le lance-flammes ait tari son jet de mort pour sauter sur le balcon, et vous pourrez, après avoir rabougri d'un de vos tirs une racine un peu trop entreprenante, détruire une énième cage.



9



Un balcon où sommeille un sbire vous fait face. Concentrez vos tirs et, après un ou deux bons coups bien placés, liquidez cet élément perturbateur avant de tirer sur le bouton placé sur la paroi, légèrement à gauche. Une plate-forme apparaîtra alors pendant quelques secondes près de l'emplacement où dormait le sbire. Sautez dessus et passez l'ouverture qui suivra. Bienvenue dans la troisième section.

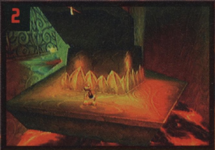
(SECTION 3)

1



À en croire la photo, on se croirait au cœur de l'enfer !

2



Sautez sur le balcon de droite, puis sur la tour centrale. Attendez que la plate-forme tournant de concert avec la tour se place sous la chute de lave pour passer sans être brûlé.

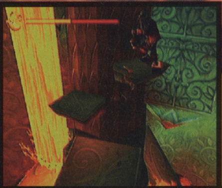
3



Grimpez sur la plate-forme puis sur le grillage pour collecter moult lums jaunes. Une fois la plate-forme du haut foulée, tirez dans la cage sur la gauche pour libérer plusieurs lums qui viendront d'ailleurs d'eux-mêmes remplir votre escarcelle !

4





Sautez maintenant sur la plate-forme qui vous a protégé de la chute de lave, et accrochez-vous au rebord au centre de la tour de pierre. Détruisez alors rapidement le sbire qui vous domine, puis sautez sur le chemin en hauteur. Passez la porte en ayant au préalable actionné le bouton triangulaire.



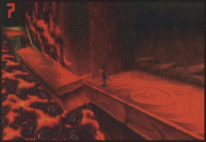


Longez le couloir et, tout au bout, commencez par détruire les huit moustiques qui vous agresseront avant de vous placer au bord du chemin. Vous faisant face, une racine géante, une porte fermée et un bouton triangulaire sur la droite. Pour débuter, tirez à répétition sur le bouton de manière à ouvrir pour un court moment la porte, puis shootez la racine. Passez ensuite la porte qui est déjà en train de se refermer.





De l'autre côté de la porte, vous atteindrez un balcon. En regardant en contrebas, vous distinguerez une cage. Explosez-la, et descendez le grillage partant du haut du balcon. Sautez sur la colonne et, de là, récupérez les lums (ils viendront automatiquement à vous). Très rapidement ensuite, sautez une dernière fois sur le grillage avant que la colonne s'enfonce dans la lave. Suivez maintenant le chemin.



Il va falloir maintenant courir et sauter sur différentes plates-formes en calculant bien son coup pour éviter d'être poussé dans la lave par les murs pivotants. Ce passage étant assez ardu, n'omettez pas de toucher le lum vert en moitié de parcours.



Vous devrez, pour finir, sauter sur trois plates-formes instables, tout en tirant sur le bouton de droite et en atteignant le plancher des vaches juste après. Au fait, tirer dans le bouton fera sortir une plate-forme qui vous permettra d'atteindre le fameux plancher des vaches !







Tout au bout du passage, suivez le tunnel pour déboucher dans la dernière salle du niveau. Cela fait, faites le tour de la pièce pour récolter les deux derniers lums jaunes, puis placez-vous en face du morceau de pierre, coupé en diagonale. En tirant dans ce dernier, vous ferez ricocher à la verticale vos tirs qui détruiront la cage contenant le Ptitzêtre. La suite, vous vous en doutez !

Folle cavalcade contre le temps

Ly, la fée, propose à Rayman de s'adonner aux plaisirs de la promenade en plein air au cœur de la nature. En effet, rien de tel qu'une course folle entre vertes pelouses, eaux limpides et végétation luxuriante. Accompagnés d'une faune plus amicale que jamais, les deux êtres s'élancent alors dans ces décors bucoliques aux couleurs chatoyantes où s'ébattent joyeusement papillons et oiseaux rares. Mais ce brave Rayman ne s'époumonera pas pour rien, bien au contraire : de nombreux lums jaunes sont à la clé de cette palpitante échappée sauvage. Cours, Rayman ! Cours !



PlayStation

Les lums du niveau



Lums jaunes X40

Dreamcast • PC • Nintendo 64

Les lums du niveau



Lums jaunes X50



1A



Pour atteindre ce niveau, contrairement à la version PlayStation où le chemin est tracé, vous devrez dans le niveau du Sanctuaire de Terre et de Lave tourner dès le début sur la gauche et regarder Ly. Au bout d'un moment, elle vous permettra d'atteindre le niveau du Tour de Force, si vos lums jaunes sont assez conséquents. En gros, si vous les avez tous pris, pas de soucis !

1



Ce niveau, très court, vous invite à participer à une petite course contre-la-montre. Pressez-vous car le temps est compté ! Mais, avant de foncer tête baissée comme un gros bouc, retournez-vous à 180° pour trouver les deux lums jaunes se trouvant dans votre dos (uniquement sur PlayStation). Suivez ensuite la fée Ly qui va s'engager dans la galerie en face et va vous guider tout au long du parcours.

2



Récoltez bien tous les lums jaunes sur votre chemin. Arrivé devant le premier précipice, sautez en hélico pour le franchir et attraper par la même occasion les lums en sustentation dans l'air.

3



Cela fait, vous devez cette fois sauter en hélico vers la gauche, là où vous attend Ly. Faites ensuite l'hélico vers la droite et marchez sur le disque lumineux au sol, ce dernier faisant office de point de sauvegarde.

4



Sautez par-dessus la rivière et suivez Ly dans la galerie jusqu'à vous retrouver face à une rivière bien plus large. Là, vous devez sauter sur le nénuphar se déplaçant à la surface de l'eau et vous déplacer sur ce dernier pour attraper les lums en suspens.

5





Rejoignez ensuite Ly sur la berge à droite et passez sur le check point. Vous devrez après cela sauter en hélico au-dessus de trois gouffres puis vous arriverez au bord d'une rivière très large. Sautez alors de nénuphar en nénuphar pour rejoindre celui où se trouve le point de sauvegarde.

6



Continuez ainsi à remonter la rivière tout en prenant garde de ne pas tomber dans l'eau. Vous trouverez un second nénuphar équipé d'un disque de check point avant de parvenir au bout d'un moment à un îlot. Courez sur le point de sauvegarde puis imitez Ly qui vient de bondir vers la droite pour rejoindre la terre ferme (un nénuphar vous aidera pour cela).

7



Cavalez vers le sommet de la côte tout en collectant les lums jaunes puis sautez en hélico par-dessus le ravin. Après quoi, filez à toutes jambes (quoique Rayman n'en soit pas équipé...) dans la dernière galerie où vous attend Ly pour boucler cette petite épreuve de "sprint". Ly vous remettra à la fin de ce niveau un tir plus puissant... Les sbires n'ont qu'à bien se tenir !

Un périple de haute voltige au rythme volcanique

Délaissez moufles et bottes fourrées, vous n'en aurez pas l'utilité dans cette fournaise aux ardentes éruptions de tous les instants. Rayman, quant à lui, poursuit sa quête des lums jaunes, des cages et surtout des masques dont il trouvera ici le troisième et avant-dernier exemplaire, but suprême de cette visite corrosive au centre de la Terre. La fée Ly donnera signe de vie en tout début de niveau pour doter notre héros d'une nouvelle capacité : celle de pouvoir voler grâce à son fameux hélico capillaire. Oui, voler, par opposition à son ancienne fonction dont le seul but était de pouvoir amortir les chutes, tel un parachute. Cette nouvelle aptitude assimilée, il vous faudra négocier avec doigté et vivacité pour mener à bien votre entreprise de rétablissement des forces du bien.

Les lums du niveau


Lums jaunes X50


Lums rouges X6


Lum d'argent X1

Les cages à détruire

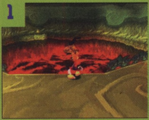

Cages X4

Les ennemis du niveau


Ronces géantes X8



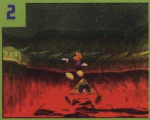
1



Ly fait son apparition. Grâce au lum d'argent, elle vous donne un nouveau pouvoir : celui de voler grâce à vos cheveux-hélicoptère ! Commencez par tirer sur la chenille volante. Propulsez-vous ensuite dans le vide et volez jusqu'à la petite corniche au bout de la salle sur laquelle se trouve un lum jaune.

Dirigez-vous sous la plate-forme de départ sous laquelle vous trouverez trois autres lums jaunes. Retournez-vous pour faire face à la porte dans la roche. Approchez-vous-en et tirez pour la faire voler en éclats. Tirez ensuite sur la cage qui se trouve derrière et prenez le lum rouge.

2



3



Élevez-vous à présent dans le grand conduit qui s'ouvre au sommet de la salle. N'entrez surtout pas en contact avec les parois, lesquelles sont recouvertes de ronces. Tirez dans les ronces géantes ou évitez-les et attrapez les lums jaunes.

4



Posez-vous sur la plate-forme verte au bout du conduit, ramassez le lum rouge puis le vert et avancez-vous au bout de la plate-forme pour vous élancer dans le vide. Aussitôt que vous aurez quitté le sol, vous serez entraîné par un courant d'air. Évitez alors les flammes, attrapez le lum et visez bien l'ouverture au fond.

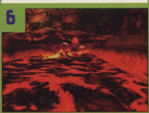
5



Vous arriverez dans une salle rouge. Vous devez impérativement passer dans la petite ouverture tout au bout sans toucher les parois de lave qui sont, je vous le rappelle, très dangereuses. La salle suivante est occupée par des monstres en boule. Débarrassez-vous-en, attrapez les lums jaunes et atterrissez au seuil du passage vert au fond pour vous emparer du lum vert et du lum rouge.

La suite va être corsée : il va falloir passer dans un passage bas de plafond, sans toucher ni parois, ni lave, ni flammes, le tout en attrapant les lums jaunes sur votre route.

6



7



Après cela, vous aurez la possibilité de passer dans le passage du dessus ou du dessous. Passez donc au-dessus pour attraper un super-lum. De l'autre côté, en bas, vous trouverez un lum rouge avant de tirer dans la cage.

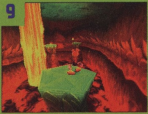
8



Vous serez entraîné par la suite dans une galerie où sévissent deux ronces géantes crevant les murs. Là, vous devez les éviter ou les dégommer et attraper le lum vert. Après quoi, il sera indispensable de tirer dans la porte pour l'exploser et la franchir.



9



Vous traverserez alors une vaste zone où s'écoulent des cascades de lave à éviter. Le lum jaune, en revanche, est à attraper. Explosez la porte au fond puis volez au-dessus des trois colonnes pour attraper les lums jaunes flottant à leur sommet (le mieux est de se poser sur ces dernières).

10



Vous accéderez ensuite à un petit couloir au début duquel vous trouverez un lum rouge. Suivez donc le chemin, liquidez les monstres en boule et volez à la verticale pour vous emparer des lums jaunes en l'air.

11



Après avoir récupéré le lum vert dans la salle du fond, passez sous le chemin que vous avez emprunté et volez au-dessus du gouffre de lave pour tirer dans la cage qui y est cachée. Ensuite, rendez-vous devant le trou dans le sol bouché par une porte. Élevez-vous de quelques mètres et tirez dans la colonne de pierre au-dessus pour faire ricocher vos boules de feu dans la porte afin de la briser. Sautez alors dans le trou à présent dégagé.



SOUS LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

(PLAYSTATION - SECTION 2)

1





Vous faites face à une immense rivière de lave. Volez en restant très proche du plafond pour ne pas la toucher. Évitez les coulées de lave et empochez les lums jaunes. Vous devrez ensuite slalomer entre les chutes de lave tout en remontant la rivière. Au bout d'un moment, vous aurez la possibilité de passer dans le passage du haut ou le passage du bas : choisissez celui du haut pour avoir un lum jaune. Vous serez vite confronté à un choix identique : cette fois, optez pour le passage du bas (pour avoir le lum jaune).

2



Après avoir attrapé le lum vert, passez sous la prochaine arche de roche pour récolter un superlum. Plus loin, il faudra être vif pour tirer sur la cage accrochée sous une autre arche de roche, mais juste avant, vous trouverez un lum rouge.

3



Dans la dernière galerie, il faudra éviter les ronces géantes tout en attrapant les lums jaunes. Arrivé au fond, près de la grande porte, vous serez automatiquement propulsé dans la salle du boss de fin de niveau.

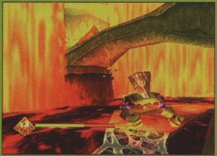
Froutch, un boss bien chaleureux...

Votre rencontre avec Froutch ne se fait pas dans la tendresse et la délicatesse, bien au contraire. D'une simple baffe bien placée, il envoie balader notre ami Rayman aux plus profonds et brûlants abîmes où règnent sans conteste feu et lave en fusion. Terrifiant gardien des entrailles de la Terre, Froutch a pour fonction de surveiller le torride Sanctuaire de Terre et de Lave et c'est à grand renfort de flammes qu'il fera tout pour réduire ce sacré Rayman à l'état de cendres.

(SECTION 3)

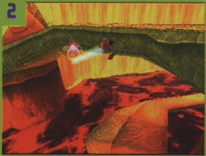
1





Vous voilà face au terrible Froutch (!), le gardien des entrailles de la Terre. Pour lui mettre une bonne raclée, rien de plus simple. Courez dans la direction opposée à votre adversaire tout en sautant de plaque en plaque (les plaques sont disposées en cercle, de façon à pouvoir faire le tour de la salle). Sautez aussi pour éviter de vous faire brûler par les murs de flammes horizontaux que va vous envoyer Froutch. Lorsque vous verrez une toile d'araignée au sol, sautez sur cette dernière, tournez-vous vers Froutch et empressez-vous de tirer dans les stalactites fixées au plafond pour que ces dernières tombent sur Froutch. Après avoir mis dans le mille la première stalactite, Froutch tirera aussi des murs de flammes verticaux. Pour le mettre au tapis, il faut le toucher par trois fois.

2



Une fois le boss battu, un lum violet (lum balançoire) fera son apparition au-dessus d'une toile. Rebondissez alors sur la toile, shootez dans le lum pour vous accrocher et balancez-vous pour vous rattraper au pont qui traverse la salle. Suivez ce dernier pour être l'heureux propriétaire du troisième masque et boucler ainsi le niveau.



Les lums du niveau


Lums jaunes X50

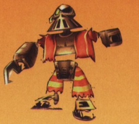

Lums rouges X13


Lum d'argent X1

Les cages à détruire


Cages X4

Les ennemis du niveau

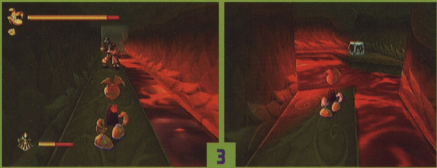

Sbires X5

1



Ly vous remet le dernier lum d'argent du jeu. Jetez donc ensuite un petit coup d'œil sur la pierre de pensée à laquelle vous tournez le dos. Elle vous permettra d'apprendre les finesses de votre nouveau pouvoir : le vol en hélicoptère.

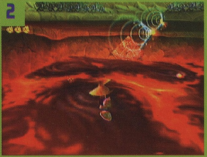
3



En suivant le couloir de lave, vous tomberez sur une grande plate-forme. Atterrissez dessus et cheminez le long de cette dernière. Alors que vous ne vous y attendrez pas, un sbire vous tombera sur le râble (pour les versions PC et Nintendo 64, ce sera une racine qui vous posera problème) ! Explosez-le, puis continuez à avancer pour trouver la première cage du niveau. Rebroussez chemin pour retourner dans la grande salle du départ.



2



Mettez maintenant en application ce que Murfy vous a communiqué, et commencez à voler dans la salle. Liquidez la chenille, puis faites demi-tour. Vous verrez au niveau de la lave une porte de pierre. Tirez dedans, puis avancez dans le nouveau passage en vous méfiant du niveau de la lave qui est constamment en train d'évoluer.

4





De retour dans la grande salle, ramassez pour commencer les cinq lums rouges sur le petit balcon. Préparez-vous ensuite à voler à travers le trou se trouvant au plafond. Comme vous le remarquerez sur la photo, ce trou est tapissé de ronces. Vous devinez donc que le moindre contact avec la paroi vous sera fatal.

SOUS LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

5





Même si le passage de ce tunnel se fera assez rapidement, vous devrez toujours prendre garde, en plus de la paroi, aux racines qui balaieront le passage, et aux moustiques qui vous agresseront au début de la traversée. Tout au bout de cette zone, et après avoir collecté plusieurs lums jaunes, posez-vous sur la plate-forme de pierre.

6



Vous allez débarquer dans un passage du jeu où vous devrez en volant, et continuellement poussé par un courant d'air qui vous empêchera de faire demi-tour, faire preuve de beaucoup de réflexes pour escompter récupérer les lums flottants dans les airs, ainsi que les pièges et autres obstacles des plus nocifs !

7



Une fois la salle des colonnes atteinte, posez-vous sur la deuxième, et affrontez de loin le sbire qui sera présent sur la troisième colonne. Ce dernier éliminé, récupérez les deux lums placés sur les deux colonnes.

8



Une fois sur la troisième colonne, continuez à longer la lave, sans vous poser sur le balcon de pierre. En contrebas, vous distinguerez une seconde cage à détruire. Ramassez ensuite les lums au niveau du pont, et dirigez-vous vers la grande salle.



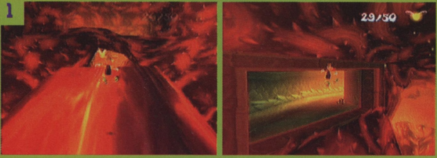
9

La grande salle atteinte, commencez par voler au ras du plafond pour dégoter un superlum. Ensuite, toujours en volant à mi-hauteur, tirez dans la colonne en partie brisée, de manière à ce que vos tirs rebondissent dessus et détruisent la porte de pierre au niveau du sol. Passez-la ensuite pour atteindre la deuxième section.



(SECTION 2)

1



Cette deuxième section commencera comme la première, ou tout du moins sa seconde partie. Propulsé par un énorme ventilateur, vous devrez voler entre les pièges et autres objets à haut risque, tout en récupérant les lums jaunes disséminés sur le parcours. D'ailleurs, vers la moitié de ce dernier, serrez la paroi de gauche pour atteindre un renfoncement renfermant deux cages et deux sbires. Explosez les deux cages avant de reprendre votre vol !

2



En fin de parcours, vous déboucherez sur une zone où vous pourrez collecter deux superlums. Bon, inutile de vous cacher que deux racines vous empêcheront de récupérer en toute sérénité votre dû !





3

Après avoir passé la porte de fin, vous assisterez à une petite cinématique extrêmement peu plaisante ! Bienvenue dans la troisième section.



Confrontation avec le frère jumeau d'Aglagl, Froutch le brûlant !

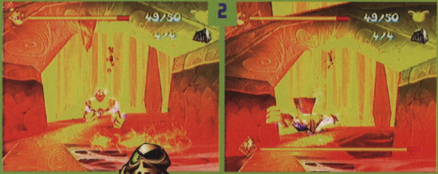
Vous voici face au gardien de ce niveau, Froutch, le monstre de magma. Frère jumeau d'Aglagl, ce dernier, à la différence de son jumeau de glace, est composé du feu bouillonnant de la Terre. Insensible à vos tirs, il ne pourra, comme son frère, être battu que grâce à un élément extérieur. Penchons-nous sur ce brûlant problème...

[SECTION 3]



1

Bon, je ne vous cacherai pas que le père Froutch n'est pas bien content que vous ayez atteint son niveau et vous le fera sentir "chaleureusement".
Commencez donc par courir autour du niveau en empruntant les plates-formes brisées qui le composent. Pendant ce temps, le gardien vous lancera des murs de feu aussi bien verticaux qu'horizontaux !



2

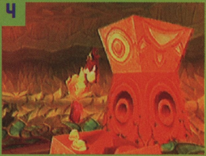


Arrivé au niveau d'une des deux toiles d'araignée, servez-vous-en pour rebondir assez haut de manière à tirer dans la stalactite qui lui tombera alors sur la tête. Recommencez cette opération encore deux fois, et c'en sera fini de ce bouillant personnage !



3

En explosant en un magnifique éclat de flammes, Froutch lâchera cinq lums rouges sur le sol, et un anneau violet. Sautez alors sur la toile d'araignée contre la paroi (c'est à cet endroit qu'elle est la plus haute), et agrippez-vous au lum. Vous pourrez alors atteindre la corniche. Profitez-en pour vous laisser tomber dans le trou.



4

Grimpez l'escalier et vous collecterez le troisième masque. Préparez-vous à recevoir la visite de Polokus qui vous sortira son laïus habituel...

L'ennemi de mes ennemis est mon ami

Après avoir récupéré le troisième masque, Rayman poursuit sa route en quête du dernier qui lui permettra de libérer Polokus. Mais il n'est pas au bout de ses peines car il devra une fois de plus déjouer les pièges que lui réserve le maléfique amiral Barbe-Tranchante.



Les lums du niveau


Lums jaunes X20


Lums rouges X18

Les cages à détruire


Cages X4

Les ennemis du niveau


Poulets-zombies X10


Sbires X4


Araignée X1


Sbire ninja X1

[SECTION 1]



1



Avancez vers la gauche jusqu'au bout, puis tirez vers la droite afin d'ouvrir l'énorme grille en bois face à vous. Sautez sur le tonneau, puis continuez votre route droit devant en exterminant les poulets-zombies.

2



Sautez de plate-forme en plate-forme et vous apercevrez alors un sbire qui vous tirera dessus. Récupérez un lum jaune et un lum rouge en escaladant la toile d'araignée. Ensuite, abattez-le et tirez sur le gros bouton rouge afin de poursuivre votre route.



3



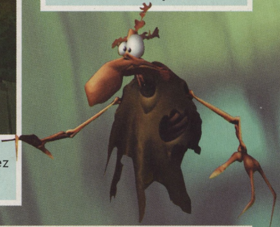
Avancez tout droit en récupérant les lums verts, rouges et jaunes sur votre chemin. Ensuite, sautez de plate-forme en plate-forme, puis escaladez la toile afin de collecter deux lums jaunes.



4



Maintenant, partez à droite du tonneau et tirez sur la cage en contrebas à gauche. Ensuite, prenez le tonneau et allumez-le pour pouvoir récupérer des lums verts, jaunes et rouges.

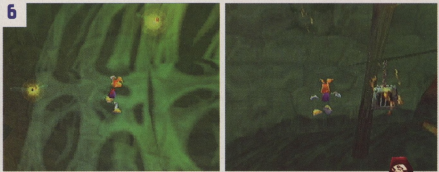


5



Posez-vous sur le petit tunnel, puis laissez-vous tomber en contrebas. Ensuite, collectez les lums verts, rouges et jaunes. Prenez le tonneau et volez vers le haut afin d'atterrir sur une passerelle en bois.

6



Débarrassez-vous du sbire qui vous tire dessus et escaladez la toile vers la droite pour y récupérer des lums jaunes ainsi qu'un lum rouge. Cela fait, allumez le tonneau et tirez sur la cage en contrebas. Il ne vous restera alors plus qu'à tomber dans le trou sur votre droite.





LE TOMBEAU DES ANCIENS (PLAYSTATION • SECTION 2)

1





Récupérez les lums jaunes et rouges, puis escaladez la toile d'araignée. Sautez sur le pont en bois et abattez le sbire. Avancez vers le haut en vous aidant de la toile, puis tirez sur la cage. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas sur la plate-forme flottante.

2





Sautez sur la plate-forme face à vous, puis retournez-vous. Collectez les lums verts, rouges et jaunes en vous agrippant aux lums violets qui se situent en hauteur. Revenez sur la plate-forme et récupérez les lums rouges et jaunes en escaladant la toile.

3





Maintenant, exterminez l'araignée puis poursuivez votre route droit devant en récupérant des lums jaunes et rouges sur votre chemin. Ensuite, mettez-vous à gauche, tirez sur les énormes engrenages puis laissez-vous tomber en contrebas.

4



Sautez sur le tonneau flottant en contrebas. Tirez sur le bouton rouge sur votre gauche afin de faire disparaître la grille électrique.



5



Récupérez les lums rouges et jaunes, puis tirez à nouveau sur un bouton rouge sur votre gauche. Réitérez l'opération et sautez sur la plate-forme flottante à votre droite.

6



Montez sur la plate-forme en vous aidant des cordes, puis débarrassez-vous du sbire. Récupérez les lums verts et rouges, puis tirez sur le bouton rouge à votre droite afin de poursuivre votre route. Grimpez sur la corde, puis laissez-vous tomber en contrebas afin de vous retrouver dans une pièce où vous apercevrez trois lums rouges. Récupérez-les et vous serez alors confronté à un sbire ninja. Restez sur place et attendez qu'il apparaisse devant vous pour lui tirer dessus. Renouvelez l'opération afin d'en venir à bout. Surtout, n'oubliez pas de sauter lorsqu'il utilisera son coup spécial.



7



Montez l'escalier et détruisez la porte sur votre droite afin d'apercevoir une cage. Tirez dessus, puis descendez l'escalier. Maintenant, il ne vous restera plus qu'à vous laisser tomber dans le trou.

[SECTION 3]

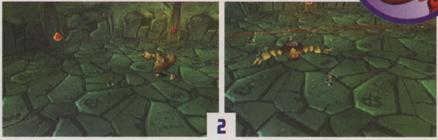


1



1

Tirez sur l'interrupteur rouge sur votre droite en sautant. Ensuite, franchissez le passage : une scène cinémathèque se déclenchera alors.



2

Vous affronterez alors le boss de ce niveau : Clark. Tirez sur les trois boutons rouges situés aux extrémités de la salle afin qu'un laser électrique apparaisse. Ce laser électrique vous permettra de faire tomber Clark lorsque celui-ci le touchera. À ce moment-là, vous devrez lui tirer dessus afin de diminuer l'énergie du boîtier électronique qui le contrôle. Réitérez l'opération en tirant sur les boutons afin que la victoire soit vôtre. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur la cage en hauteur et à vous téléporter.

[DREAMCAST - PC - NINTENDO 64 • SECTION 1]

Les lums du niveau

Lums jaunes X 50 + 1 secret

Lums rouges X 25

Les cages à détruire



Cages X 6

Les ennemis du niveau

Sbires X 6

Araignées infinies

Petite araignée X 1

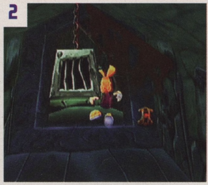
Piranhas X 6

Poulets-zombies infinis



1

Descendez l'escalier, et placez-vous dos au grillage. Sautez par-dessus le marais pour atteindre la berge vous faisant face.



2

Dans cette petite salle, détruisez la cage en hauteur et tirez dans l'interrupteur de droite. La grille d'en face s'ouvrira. Passez-la.

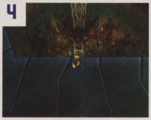


3

Commencez à grimper la pente, ce qui fait apparaître une araignée dans votre dos. Concentrez votre tir pour vous en débarrasser en deux coups. Remontez alors la pente en vous méfiant des poulets-zombies qui apparaîtront à l'infini dans cette section.

LE TOMBEAU DES ANCIENS (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

4

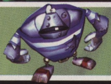


Faites le tour de "l'arène" pour collecter les lums, puis jetez-vous sur le sol en contrebas pour activer l'interrupteur dans le cercueil. Ne vous débarrassez pas des araignées, car elles apparaîtront indéfiniment, remontez plutôt à la surface grâce à la toile tissée par ces vilaines bestioles.

Sautez ensuite de colonne en colonne de manière à atteindre le renfoncement que vous passerez dans votre élan. Notez que vous devrez au préalable faire la peau à deux piranhas.

5





6



Grimpez la toile d'araignée et passez l'entrée de gauche. Vous déboucherez dans une grande salle où sont placés un galion, un tonneau, un coffre géant, et tout en haut d'un mât à droite, un interrupteur.

7



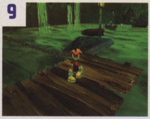
Avancez sur le chemin et vous verrez un sbire apparaître sur le tonneau de droite. Liquidez-le et continuez à avancer. Tirez alors dans le bras qui sortira du coffre puis avancez au plus loin du squelette. Une araignée viendra vous attaquer. Faites-lui la peau. Jetez-vous sur la toile et grimpez jusqu'au mât pour activer l'interrupteur.

8





9



Dans la salle suivante, traversez les multiples plates-formes pour atteindre l'autre bord du marais. En cours de route, faites la peau aux piranhas qui sautent çà et là ! Grimpez ensuite à la toile d'araignée et arrêtez-vous sans vous jeter dans le trou au sol.





Passez de nouveau par l'ouverture qui vous a conduit dans cette pièce, et traversez le second passage légèrement sur la gauche. Avant de traverser le pont de pierre, tirez sur le piranha qui sautera dans votre direction. Avancez dans le cimetière en évitant les bras qui sortent des cercueils, puis liquidez le sbire. Placez-vous ensuite tout au fond du cimetière et, derrière la tombe de gauche (quand vous tournez le dos à l'entrée), activez l'interrupteur caché. Sortez de cette bien triste salle et grimpez la toile d'araignée de droite.

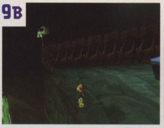
9A



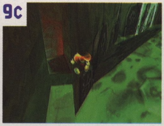
Ce passage secret vous permettra de terminer le jeu à 100 %. Attention, quand je dis 100 %, je ne veux pas dire que vous détiendrez 1 000 lums jaunes en fin de partie, non, vous n'en aurez toujours que 999. Mais le lum que vous récupérerez ici vous permettra, lors du décompte final, de posséder le 0,1 % manquant à vos 99,9 % !

Le passage secret menant au lum caché...

9B



9C



Faites demi-tour et placez-vous au bord du vide sur la gauche (quand vous grimpez la toile d'araignée). Jetez-vous dans les airs en planant et en serrant la paroi de gauche. Vous trouverez un petit renfoncement particulièrement bien caché auquel vous pourrez vous accrocher.

9D



Descendez ensuite la pente et préparez-vous à affronter une série de pirates, planqués dans une tête de mort ! Au fur et à mesure que vous avancerez dans la pièce, des pirates apparaîtront. En utilisant la technique du "strafe", vous n'aurez aucun mal à les vaincre tout en évitant leurs tirs ! Arrivé au bout du périple, sautez dans l'ouverture de gauche pour récupérer le précieux lum !



[SECTION 2]



1



Faites le tour pour commencer par la gauche du quai. Tirez ensuite dans l'engrenage à l'opposé, pour pouvoir ouvrir la grille sur la gauche. Sautez ensuite sur le tonneau de gauche pendant que le passage est libre.

2



Dès que votre tonneau arrêtera d'avancer, sautez sur le suivant pour continuer votre voyage. Une fois la crique atteinte, grimpez la toile de gauche et détruisez le sbire en hauteur.

3



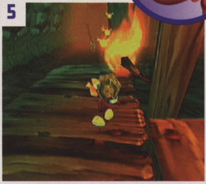
Passez l'ouverture de gauche après avoir activé l'interrupteur qui abaissera pendant quelques secondes le jet de rayons électriques.

4

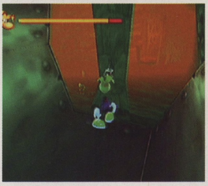


Rendez-vous au bout du passage et touchez le lum vert.
Vous allez ensuite devoir marcher sur un ponton branlant qui s'écroulera au fur et à mesure que vous progresserez dessus.
Avant d'être entraîné dans une chute à l'issue fatale, sautez sur les tonneaux en contrebas, en évitant le laser les balayant.

5







Après un petit voyage lacustre, sautez sur la toile d'araignée puis sur le ponton. Attrapez le tonneau et enflammez-le. Récupérez les lums volants, puis passez par l'ouverture en hauteur. Faites ensuite demi-tour et tirez sur la cage qui était cachée derrière la colonne de pierre. Retournez-vous une fois de plus et sautez dans le trou.

6



À peine le temps de tomber sur un nouveau ponton que vous voici de nouveau avec un tonneau enflammé dans les mains. Commencez par voler droit devant, et en hauteur ; vous pourrez atteindre une plate-forme. Récupérez les nombreux lums qui s'y trouvent puis empruntez la toile d'araignée pour fouler une seconde plate-forme. Là, attrapez un tonneau et enflammez-le pour pouvoir rejoindre le pont qui est tout en bas. Notez que vous pourrez aussi faire demi-tour et revenir au ponton de départ. Sur sa gauche, vous trouverez en effet un poing de force !

7



Partez sur la gauche du ponton et tirez dans la cage placée sous ce dernier. Sautez pour finir dans le trou au centre du petit pont et vous atterrirez sur un tonneau flottant.



LE TOMBEAU DES ANCIENS (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

8



Laissez-vous transporter jusqu'à la toile d'araignée à laquelle vous vous accrocherez. Avancez le long de cette dernière en récupérant les lums et en tirant sur les poulets-zombies. Sautez ensuite sur l'autre tonneau.

9



Laissez-vous conduire au fil de l'eau et, dès que vous le pourrez, accrochez le lum violet pour atteindre la toile d'araignée... tout en évitant les incessantes attaques des poulets-zombies !

10



Une fois en haut de la toile, grimpez sur le pylône (toujours en évitant les poulets), et accrochez-vous au second lum violet. Vous atteindrez le second pylône. Vous n'aurez plus alors qu'à détruire la cage qui s'y trouve, avant de vous accrocher aux différents lums violets qui vous conduiront à la sortie de cette pièce.

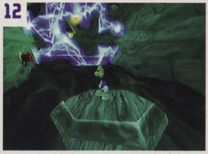


11



Escaladez la toile d'araignée avant de battre une tisseuse tout en haut de la montée. Tirez plus loin dans l'engrenage pour ouvrir la grille au sol. Jetez-vous dans cette ouverture.

12



Après la courte chute qui suivra la trappe, vous déboucherez sur une petite plate-forme. Jetez-vous en planant sur le tonneau en contrebas. Vous allez maintenant devoir, tout en restant sur le tonneau, récupérer les lums jaunes placés au-dessus de la rivière, tout en activant les interrupteurs rouges qui désactiveront les barrières d'énergie bloquant votre progression.



13



Tout au bout du passage aquatique, il vous faudra sauter successivement sur deux tonneaux flottants de manière à éviter les tirs du sbire placé un peu plus loin. Une fois le bastion atteint, grimpez l'échelle de corde pour pénétrer dans la dernière partie de ce niveau.

14



Vous atterrirez dans une grande pièce où vous devrez livrer un combat contre un sbire des plus coriaces. Pour le battre "assez" facilement, tournez sans cesse autour du poteau brisé en tirant sur lui et en vous cachant derrière ledit poteau pour éviter les tirs du sbire.

15



Ramassez ensuite un baril sur le sol, et lancez-le sur la porte en haut de l'escalier. Vous collecterez, dans la cage que vous dénicherez, deux superlums. Accrochez-vous ensuite au lum violet près du plafond, et servez-vous-en pour atteindre puis escalader l'échelle de corde. Vous déboucherez ainsi dans la troisième section.

[SECTION 3]







1

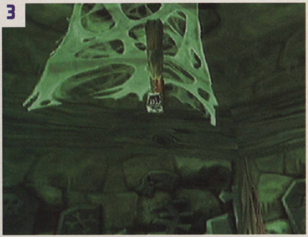
Remontez le couloir et tirez dans l'interrupteur pour que la porte s'ouvre. À l'intérieur de la pièce qui suivra, vous retrouverez une vieille connaissance, Clark ! Malheureusement pour vous, il sera sous l'emprise d'une terrifiante machine greffée sur son dos, qui en fait le pantin involontaire d'un pirate suivant la scène en hauteur. Un déchirant combat contre votre vieil ami s'engagera alors...

2



Cruel combat que celui-ci. Confronté à votre frère d'armes, vous devrez le battre sans pour autant le détruire. Comment faire me direz-vous... Eh bien simplement en détruisant la machine dans son dos qui le contrôle comme une vulgaire voiture radioguidée. Pour ce faire, vous distinguerez autour de la pièce trois interrupteurs. En les activant tous les trois, vous ferez apparaître un rayon laser au niveau du sol. Il faudra, une fois que ce rayon sera actif, vous arranger pour vous faire poursuivre par Clark de manière à ce qu'il bute sur le rayon et s'affale sur le sol quelques secondes. Vous pourrez alors lui tirer dans le dos, ou plus exactement sur la machine qui se trouve entre ses omoplates ! Recommencez cette opération plusieurs fois et Clark recouvrera la raison !

3



La déchirante scène des retrouvailles terminée, profitez que vous êtes sur le dos de Clark pour dégommer la dernière cage tout en hauteur. Le Ptitzêtre ainsi libéré vous permettra d'atteindre le téléporteur de sortie !



Les bébés d'Uglette kidnappés ? Seul Rayman peut les sauver !

L'œuvre de Rayman approche de sa conclusion. En effet, c'est la dernière ligne droite avant la réunification des quatre masques sacrés visant à concrétiser le retour de Polokus. Mais l'aventure n'arrive pas à son terme, loin de là. Avant de parvenir à la fin de cette quête de longue haleine aux moult rebondissements, Rayman sera de nouveau confronté à des adversaires dignes de sa réputation, traversant des lieux aux dangers omniprésents. Mais avant, il se trouve que les rejetons d'Uglette se sont fait capturer par les robots-pirates ! D'après nos renseignements, il semblerait que les victimes de l'enlèvement soient retenues prisonnières sur l'Île Perdue. Les ravisseurs n'ayant pas réclamé de rançon, c'est les mains dans les poches que l'agent spécial Rayman s'y rendra, avec pour but de rétablir la justice.

Les lums du niveau



Lums jaunes X 35



Lums rouges X 10

Les cages à détruire



Cages X 4

Les ennemis du niveau



Sbires X 4

Sbire ninja X 1



(SECTION 1)



1

Pressons-nous car il nous tarde de venger Uglette ! Tirez sur le lum violet, balancez-vous dans le vide puis rattrapez-vous au suivant pour vous lâcher au seuil d'une salle contenant deux lums jaunes.





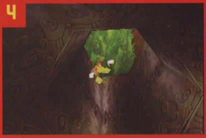
2

Après la porte suivante, approchez-vous du bord et accrochez-vous au lum balançoire puis au second pour atterrir sur l'anneau en rotation au centre de cette vaste salle.



3

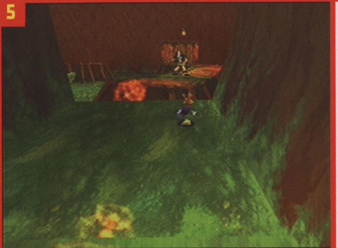
Vous y trouvez deux lums jaunes ainsi qu'un vert. Le but est de tirer dans les deux interrupteurs afin de faire cesser les décharges électriques du trou central. Courez dans le sens inverse de la rotation pour éviter le faisceau laser rouge et sautez dans le trou une fois les deux interrupteurs atteints.



4

Après une chute vertigineuse dans un grand tuyau, vous vous rétablirez sur une pente où pousse de l'herbe que vous remonterez pour trouver deux lums jaunes et un vert.





5

Une fois en haut de la pente, vous serez confronté à un sbire. Je vous conseille alors de rester au seuil de la salle pour vous en débarrasser et éviter ses incessantes boules de feu. Lorsqu'il tire, sautez et esquivez les boules puis tirez à votre tour pour l'atteindre.

L'ÎLE PERDUE (PLAYSTATION)

6



Une fois le sbire éliminé, sautez sur les caisses flottant sur l'eau du marécage (ne tombez pas dans l'eau) pour récupérer les trois lums rouges générés par la disparition de votre adversaire. Grimpez ensuite sur la grosse caisse, ramassez le lum jaune et sautez en hélico pour rejoindre les autres caisses, ce qui vous permettra de trouver un autre lum jaune et de gagner la galerie en face.

7





Un lum vert vous attend dans la galerie. Une fois sorti de cette dernière, vous aurez affaire à un sbire ninja : liquidez-le pour empocher trois lums rouges. Escaladez par la suite les caisses empilées, courez sur le ponton de bois et sautez en hélico pour attraper le lum jaune et atterrir sur la berge en face. Là, retournez-vous : vous pourrez alors tirer dans la cage fixée sous l'empilement de caisses d'où vous venez.



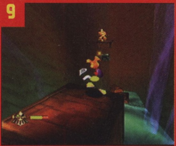


8



Entrez dans la galerie et suivez-la. Au bout de celle-ci, vous tomberez nez à nez avec un lum rouge (cool !) et... un sbire (pas cool...) ! Après l'avoir éliminé, vous bénéficierez de deux lums rouges supplémentaires.

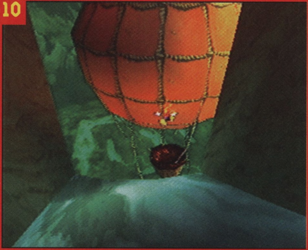
9





Grimpez ensuite au filet, passez la porte et prenez le lum vert. Vous devrez après cela faire l'hélico dans le vide pour attraper le lum jaune entre les chutes d'eau et vous réceptionner sur une caisse à la surface. Éliminez sans tarder le sbire devant vous (vous gagnez un lum rouge) et tirez sur la cage.

10



Pour descendre le torrent, servez-vous de votre hélico en planant de caisse en caisse. Arrivé au bout, sautez encore une fois en hélico et visez la nacelle de la montgolfière.

(SECTION 2)



1



Après un petit voyage en ballon, vous tombez dans une vaste salle. Allez donc chercher le premier lum jaune face à vous et esquivez le gros balourd de sbire qui vous charge (utilisez l'hélico et changez de direction pour faire tomber le sbire dans l'eau).



2



Dans la petite pièce de gauche, vous trouverez deux lums jaunes. Après quoi, montez les escaliers à droite. Prenez le lum jaune à droite et allez détruire la cage.

3



Sautez ensuite sur la grosse caisse en bois pour atteindre la partie gauche de la salle. Là, vous devez exploser la dernière cage et récupérer un lum jaune avant de tirer dans le sparadrap juste en face, ce qui ouvrira le passage et libérera les bébés Globox.

4



Sautez de nouveau sur la caisse en bois et hissez-vous dans le passage fraîchement débloqué. Vous y obtiendrez un lum vert avant d'enfourcher le missile à pattes frétillant d'impatience.



5



À l'aide de votre monture, vous devez actionner les trois interrupteurs éparpillés sur le grand élément sur lequel vous allez évoluer, défiant les lois de la pesanteur. Avant d'activer les deux derniers interrupteurs, visitez les lieux dans tous les sens pour dégoter les nombreux lums jaunes et les superlums jaunes.



À la rescousse des petits d'Uglette !

Vous voici dans l'avant-dernier niveau, celui qui précède le Vaisseau-Prison ! Barbe-Tranchante a mis tous ses œufs dans le même panier et vous rencontrerez pas moins de dix sbires lors des multiples méandres de ce niveau. De plus, il vous a concocté une petite surprise qui aura la forme d'un terrifiant robot de métal. Enfin, vous jouerez les bons samaritains à la rescousse des enfants d'Uglette, prisonniers au fond de sombres et sordides mines !

Les lums du niveau



Lums jaunes X50



Lums rouges X18

Les cages à détruire



Cages X3

Les ennemis du niveau



Sbires X10

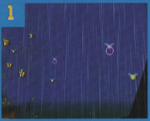


Piranhas infinis



Missile X1

1



Vous commencerez à l'extérieur d'un bastion géant. Comme vous pouvez le voir, le temps n'est pas au beau fixe. Enfin, passons ce détail météorologique et penchons-nous sur les actions à faire ici. Il faudra vous accrocher aux différents lums violets pour récupérer les lums jaunes. Ensuite, jetez-vous au bout du pont et sautez dans le trou.

Collectez le lum rouge dans le petit tunnel, puis escaladez le filet. Vous déboucherez dans une grande salle où tourne une machine folle. Pour l'atteindre, il faudra vous accrocher au lum violet, puis planer jusqu'au rond de fer tournoyant.

2



3



Une fois sur la machine, sautez par-dessus le laser qui balaye le sol, et récupérez tous les lums de la zone. Par la suite, il va falloir que vous activiez les deux interrupteurs de chaque côté du disque pour désactiver les éclairs. Vous n'aurez plus alors qu'à sauter dans l'ouverture pour continuer votre route.

4





Une fois la terre ferme atteinte, commencez à grimper la colline. Deux sbires apparaîtront alors. Commencez par liquider celui du bas qui vous lance des bombes volantes, avant de vous attaquer au vilain du haut qui tire de gros lasers. Sautez ensuite de caisse en caisse pour traverser le marais.

5



À peine le temps de parcourir quelques mètres que deux nouveaux sbires vous tomberont sur le poil ! L'un tire de gros lasers tandis que l'autre lance des tonneaux explosifs ! Débarrassez-vous du premier en restant caché dans le tunnel, puis courez à l'air libre pour détruire le second.

Arpentez la zone maintenant que vous êtes débarrassé des deux sbires, puis grimpez la tour de gauche. Tout en haut, vous distinguerez, sous le pont de bois en partie détruit, une cage. Pour l'atteindre, tirez simplement dans le mur vous faisant face, et vos tirs passeront automatiquement dans la cassure du pont et iront frapper la cage en contrebas !

6



7



Planez en direction du bastion pour atteindre le large balcon, puis tirez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille. Empruntez alors le passage qui suivra.

8



Tout au bout, vous affronterez un énième sbire. Ne lui laissez aucune chance de s'en tirer, et grimpez au filet.

9



Vous voici en haut d'une grande cascade d'eau. Dans cette dernière, vous devrez sauter de caisse en caisse pour atteindre une montgolfière, qui vous conduira dans la seconde section du niveau.

9A



Juste avant de vous jeter dans la cascade, vous pourrez découvrir avec satisfaction le sixième et dernier cristal se trouvant dans le renfoncement de droite ! Bravo, vous les possédez tous, et vous aurez ainsi accès aux trois jeux bonus dans le village des Globox. Je vous rappelle qu'il se trouve à la fin du niveau "Sylve fraîche".

Dreamcast

10



Dès que vous entamerez la descente de la cascade, un sbire fera son entrée. Du haut d'un pont, il vous canardera à gros tirs de laser. Posez-vous donc sur une caisse et éclatez le bougre en hauteur en concentrant votre tir. Une fois débarrassé du coquin, éclatez la cage puis continuez votre descente en sautant et planant sur les différentes caisses !

11



En vue du dirigeable, planez jusqu'à la nacelle pour atteindre la seconde partie du niveau.

LES MONTAGNES DE FER (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

(SECTION 2)

1




Vous entamerez cette deuxième section au milieu d'un empilement de menhirs. Un terrifiant monstre de fer et une caisse vous font face. Faites le tour du monstre qui n'a que faire de vous et grimpez sur la caisse. Attendez ensuite que la caisse se mette à sauter sous l'onde de choc que déclenchera le monstre en rebondissant, puis attrapez vite le rebord du tunnel en hauteur. Grimpez ensuite dans ce dernier puis laissez-vous glisser dans la pente pour atteindre le cœur du bastion.

2



Un sbire gorille vous accueille. Débarrassez-vous de lui de la manière habituelle, puis avancez le long de la passerelle en détruisant la cage de gauche.

3



Progressez dans la pièce jusqu'à la caisse de bois. Grimpez dessus et attendez une secousse pour atteindre l'ouverture en hauteur. Avancez et laissez-vous glisser le long de la pente.

4



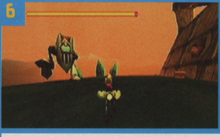

Après la courte glissade, vous vous retrouverez automatiquement juché sur un missile ! Dans la zone qui va suivre, la plus dure du jeu, vous devrez récupérer tous les lums jaunes traînant sur les différentes faces de la cage géante, dans laquelle vous déboucherez. Lors de ce passage, il faudra faire le tour de toutes les faces de la cage. Je vous rappelle que la gravité n'a aucune influence sur le missile, du moment qu'il a les pieds qui touchent une paroi, qu'elle soit verticale ou horizontale.

5



Une fois les lums dans votre escarcelle, atteignez le sol et activez les deux interrupteurs pour pouvoir rendre leur liberté aux bébés Globox !

6




Prenez la porte de sortie pour atteindre votre point d'entrée dans ce niveau, la zone aux menhirs. Il va falloir ici être très rapide, car vous devrez éviter d'être écrasé par le monstre de métal qui s'intéresse maintenant à vous ! De plus, vous devrez être très malin, car il y a plusieurs lums jaunes placés sous les menhirs, et le seul moyen de les récupérer est de se faire suivre par le monstre qui, en arrivant dans la zone aux menhirs, les écrasera d'un seul coup de patte, vous permettant de récupérer les lums jaunes ainsi libérés !

7



Votre collecte de lums jaunes effectuée, dirigez-vous vers le pont, et sautez par-dessus la cassure pour atteindre l'autre côté du précipice. Vous passerez alors dans la troisième section du niveau.



[SECTION 3]





1



Dès votre entrée dans la zone, retournez-vous et grimpez la pente pour liquider le sbire en hauteur. Rebroussez ensuite chemin, et placez-vous au bord de la rivière.

2





Sautez sur la caisse de bois et attrapez au vol une prune violette. Retournez-vous, et jetez-la en direction de l'endroit où vous êtes apparu. Continuez alors à jeter la prune en remontant la pente découpée en escaliers, puis jetez pour finir la prune à la verticale. Grimpez dessus et vous pourrez atteindre un superlum en hauteur !

3



Rebroussez une dernière fois chemin, et agrippez le lum violet sur la gauche. Atteignez le haut de la construction en bois en vous aidant du tuyau, et vous pourrez atteindre le dernier superlum jaune du niveau !

4



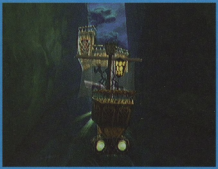




Le dernier lum en poche, tirez de loin sur le sbire, puis une fois ce dernier détruit, sautez sur la construction ressemblant à un bateau et sur les pontons de bois longeant la falaise. Continuez ainsi à avancer jusqu'à rencontrer Uglette. Cette dernière vous apprendra que tous ses bébés ont été enlevés par les pirates qui les font travailler dans les mines ! Vous allez donc devoir les sauver...

5





Dans la partie qui va suivre, vous devrez, à bord d'un galion volant que vous dirigez, trouver les quatre mines où sont retenus prisonniers les bébés Globox. Ces mines sont simples à trouver : il suffit de suivre la route (premier embranchement à gauche, second embranchement, deuxième route à gauche). De plus, vous devrez de temps à autre détruire des tours de garde qui vous prendront pour cibles. Dernier point, vous devrez toujours vous méfier de la taille de votre navire par rapport aux canyons. Si ce dernier touche les bords, ses points de résistance tomberont au plus bas. Inutile de vous dire que quand ils atteindront le zéro fatidique...

6



Les quatre mines visitées, retournez à votre point de départ pour rendre leur liberté aux enfants d'Uglette. En remerciement, ils vous remettront le quatrième et dernier masque ! C'est Polokus qui va être ravi !

LE VAISSEAU-PRISON (PLAYSTATION)

Rapidité, précision et réflexes équivalent à la survie





Une fois de plus, Rayman a déjoué les plans machiavéliques de l'amiral Barbe-Tranchante. Mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot ! En effet, il a fait l'acquisition d'un Grolgoth, un robot d'une puissance phénoménale pour anéantir notre héros. Rayman devra rassembler alors toutes ses forces pour remplir à bien cette mission des plus délicates.

Les lums du niveau



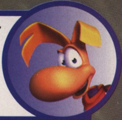
Lums rouges X 29

(SECTION 1)

1

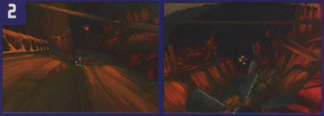


Avancez afin de glisser, puis sautez les obstacles qui se mettront sur votre chemin. Collectez les lums rouges et continuez votre route jusqu'à une intersection.



En allant vers la gauche ou vers la droite, vous obtiendrez des lums rouges. Poursuivez votre chemin puis, lorsque vous apercevrez l'énorme ventilateur, sautez par-dessus. Il ne vous restera plus qu'à suivre le chemin droit devant en collectant les lums rouges.

2



(SECTION 2)

1



Tirez sur l'interrupteur à votre droite afin de faire disparaître les grilles électriques. Ensuite, continuez votre route et récupérez trois lums rouges sur votre chemin.

Maintenant, tirez sur l'interrupteur à votre gauche puis continuez droit devant. Cela fait, tirez sur l'interrupteur sur votre droite et poursuivez votre route.

2



3



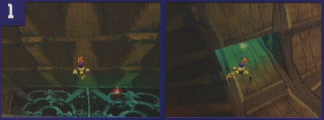
Tirez à nouveau sur un interrupteur sur votre gauche afin d'affaisser le pont. Il ne vous restera plus qu'à glisser le long des énormes tuyaux pour pénétrer dans la section 3.

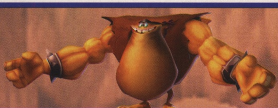


(SECTION 3)

Volez vers la gauche, puis pénétrez dans le passage. Faites des roulades en appuyant sur les boutons R2 ou L2, puis continuez votre route droit devant. Empruntez le passage vers la gauche et suivez le chemin.

1





2



Effectuez des roulades afin d'éviter les piliers en bois et récupérez des lums rouges. Ensuite, vous apercevrez des piliers en fer. Évitez-les en faisant des roulades, puis collectez les lums rouges au loin devant vous.

Récupérez les lums rouges, puis empruntez le passage droit devant. Effectuez des roulades, puis évitez les énormes lampes afin de finir le niveau.

3



LE VAISSEAU-PRISON (DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

Les lums du niveau



Lums jaunes
X 94



Lums rouges
X 7

(SECTION 1)

1



Glissez droit devant, puis sautez l'obstacle de flammes. Collectez les lums jaunes et poursuivez votre chemin en sautant par-dessus les obstacles.

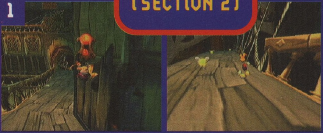
2



Continuez à sauter les obstacles et récupérez les lums jaunes sur votre route. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à pénétrer dans la section 2.

(SECTION 2)

1



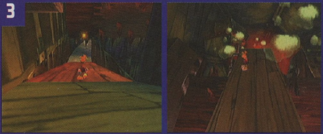
Tirez sur l'interrupteur à votre droite afin que les grilles électriques disparaissent. Ensuite, collectez tous les lums jaunes sur votre route.

2



Maintenant, laissez-vous propulser dans les airs et collectez les lums jaunes. Poursuivez votre chemin, puis tirez sur l'interrupteur à votre gauche.

3



Continuez votre route, puis tirez à nouveau sur un interrupteur à votre gauche afin d'affaisser le pont. Ensuite, tirez sur l'interrupteur à votre droite, puis sur celui de gauche.



4



Il ne vous restera plus qu'à récupérer les lums jaunes en contournant l'énorme trou qui vous conduira dans la section 3.





[SECTION 3]

1



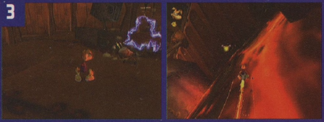
Avancez jusqu'à l'intersection, puis allez vers la droite. Abattez le sbire ninja et récupérez le superlum jaune en descendant vers la droite et en vous agrippant le long des filets.

2



Continuez votre chemin et descendez vers la gauche en vous aidant des filets. Sautez afin de récupérer le poing de force, puis retournez-vous et sautez sur la plate-forme en contrebas. Maintenant, tirez sur l'interrupteur et revenez sur vos pas.

3



Dirigez-vous vers la machine afin d'apercevoir un missile. Suivez-le puis, lorsque celui-ci fera une sieste, touchez-le afin de pouvoir voler. Collectez les cinq lums jaunes qui se situent à votre droite, à votre gauche et en contrebas.

4



Ensuite, collectez les trois lums rouges qui se situent au-dessus des pompes. Récupérez ensuite les deux lums jaunes et franchissez la porte en touchant l'interrupteur afin de vous retrouver dans la section 4.



[SECTION 4]

1



Volez droit devant, puis partez vers la gauche afin de collecter cinq lums jaunes. Continuez votre route vers le bas en récupérant un lum rouge et volez vers le haut. Récupérez les quatre lums jaunes ainsi qu'un lum rouge.

2



Évitez les piliers en bois en volant de gauche à droite afin de récupérer deux lums rouges. Ensuite, avancez tout droit en évitant les lasers et prenez vers l'extérieur afin de récupérer une vie supplémentaire. Revenez sur vos pas et avancez tout droit.



3



Maintenant, évitez les piliers métalliques et récupérez le superlum jaune. Il ne vous reste plus qu'à franchir le passage droit devant.







LA VIGIE (PLAYSTATION)

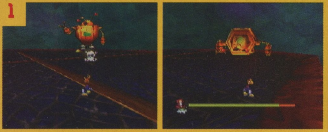


La dernière ligne droite avant la fin !

Cette fois-ci Rayman touche à son but. En effet, pour cette dernière mission il affrontera Barbe-Tranchante en personne ! Celui-ci l'attendait de pied ferme et lui montre sa nouvelle arme. Rayman sortira-t-il indemne de ce défi ?

(SECTION 1)

1



Pour vaincre Barbe-Tranchante dans cette première partie du jeu, vous devrez attendre qu'il vous tire trois de ses bombes pour les lui renvoyer afin qu'il s'affaisse. Ne restez pas sur place, courez de droite à gauche et, lorsqu'il vous sautera dessus, évitez-le en sautant vers la gauche ou vers la droite selon l'endroit où il atterrira. Réitérez l'opération afin d'en venir à bout.

(SECTION 2)

2



Dans cette seconde partie du jeu, évitez ses tirs puis tirez sur les bombes qu'il vous enverra. Ensuite, évitez les mines et renouvelez l'opération afin de lui causer de sérieux dégâts. Maintenant, lorsqu'il aura perdu assez d'énergie, il vous enverra un missile à tête de requin. Évitez-le puis attendez que le missile soit prêt à foncer derrière vous pour effectuer une roulade. Ensuite, positionnez-vous rapidement vers lui. En effet, en utilisant cette technique, le missile foncera automatiquement sur Barbe-Tranchante et lui infligera d'énormes dégâts. Il ne vous restera plus qu'à réitérer l'opération afin que la victoire soit vôtre.

(DREAMCAST - PC - NINTENDO 64)

1



Pour remporter la victoire contre Barbe-Tranchante, attendez que celui-ci vous tire trois de ses bombes pour les lui renvoyer afin qu'il tombe. Courez de droite à gauche et, quand il vous sautera dessus, évitez-le en sautant vers la gauche ou vers la droite selon l'endroit où il atterrira. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire.

(SECTION 1)

2



Commencez par partir vers la gauche afin de récupérer des munitions (représentées par un amas d'étoiles jaunes et rouges) qui vous permettront de tirer. Retournez-vous et tirez sur les bras de Barbe-Tranchante afin qu'il tombe dans la lave. Ensuite, volez vers le haut et attendez qu'il se tienne à nouveau aux parois pour descendre et lui tirer sur les bras. Réitérez l'opération puis, lorsque vous n'aurez plus de munitions, allez en récupérer en évitant ses tirs.

(SECTION 2)



LE VILLAGE DES GLOBOX

(DREAMCAST)

Seuls les plus méritants auront accès aux jeux bonus !

Dans le niveau "Sylve Fraîche", vous aurez vu que, juste avant de sortir du niveau, en vous retournant un lum violet semble vous narguer dans les airs. Il faudra revenir ici une fois que vous aurez trouvé les six cristaux et que vous posséderez le pouvoir de vous accrocher. Cela fait, suspendez-vous au lum violet pour atteindre la corniche, et traversez le tunnel pour entrer dans le village des Globox. À l'intérieur, et grâce aux six cristaux que vous aurez trouvés, vous pourrez participer à trois jeux aussi sympas les uns que les autres. Les voici décrits :



LE DISC





Ce jeu peut se pratiquer jusqu'à quatre joueurs simultanément. Vous devrez atteindre le centre d'un labyrinthe rond en constant mouvement, et faire le plein de lums, qu'il vous faudra déposer dans votre camp pour engranger un maximum de points. Lors de la partie, plus vos points seront élevés plus nombreux seront les monstres qui apparaîtront dans le labyrinthe pour vous croquer. Heureusement, vous pourrez en cours de route récupérer plusieurs bonus plus ou moins bons. Certains vous permettront de poser par exemple des barrières sur le passage de vos amis, ou bien d'avoir un sac à dos qui vous permettra d'engranger plus de lums. D'autres, en forme de tête de mort, vous poseront pas mal de problèmes comme ce chenapan de bébé Globox qui se promènera devant votre écran vous empêchant de voir ce qui se passe ou bien ce ralentisseur qui vous empêchera de courir pour échapper au(x) monstre(s) ! Une réelle partie de rigolade entre amis.

LES WEBLUMS





Ce jeu se jouant tout seul vous invitera à attraper plusieurs lums rouges en un minimum de temps, en rebondissant sur plusieurs toiles d'araignée. Apprenez bien l'emplacement des différents lums pour perdre un minimum de temps lors de leur collecte !

LES PYRALUMS





Ce niveau ressemble étrangement à Q-Bert (seuls les vieux de la vieille verront de quoi nous parlons). Il vous proposera de collecter des lums rouges en un minimum de temps le long d'un niveau construit en forme d'escalier géant. Là aussi, une bonne connaissance de l'emplacement des lums est primordiale pour escompter battre le record. Ce jeu, comme le précédent, se joue seul !

Rappel : Pour ceux qui n'auraient pas suivi tous les cours, voici les niveaux dans lesquels se trouvent les cristaux : • La Clairière de la Fée • Le Sanctuaire d'Eau et de Glace • La Baie des Baleines • Les Cavernes de l'Écho • La Grande Faille • Les Montagnes de Fer

NIVEAU BONUS

(PLAYSTATION)

Retour aux sources !

Lorsque vous aurez acquis les huit cents lums jaunes, vous pourrez accéder au niveau Bonus directement inspiré du premier épisode de Rayman !



Les lums du niveau

Lums jaunes X11



Partez vers la droite, abattez votre ennemi puis continuez votre route en collectant les deux lums. Lorsque vous apercevrez un dragon métallique, baissez-vous afin d'éviter son jet de flammes. Ensuite, sautez derrière sur lui et frappez-le en utilisant le bouton ✖. Poursuivez votre chemin vers la droite en exterminant vos assaillants, puis tirez une fois sur la mine bleue. Maintenant, sautez et tirez sur la main en hauteur afin de faire exploser la mine. Descendez pour y récupérer une vie supplémentaire et remontez sur la plate-forme.

Sautez de plate-forme en plate-forme puis sautez sur la machine de jeu. Tirez quinze boulets sur les dessins gluants violets et sortez de la machine. Téléportez-vous, puis montez vers la droite en utilisant les boules violettes. Récupérez le lum, puis montez vers la gauche. Courez rapidement vers la gauche, puis accroupissez-vous sinon une énorme boule vous écrasera.







Accrochez-vous au lum en tirant dessus. Ensuite, appuyez rapidement sur le bouton ● afin de tirer le lum vers vous et sautez dessus. Sautez sur la plate-forme à votre droite, puis montez et tirez sur les mains afin de récupérer deux vies supplémentaires.

Revenez sur vos pas et accrochez-vous au lum violet en hauteur en tirant et en sautant sur place. Récupérez la fiole, puis allez vous mettre sur l'élévateur qui se situe tout à gauche. Cela fait, tirez sur les lums violets à votre droite afin de vous accrocher et partez vers la gauche afin de prendre une vie supplémentaire.





Récupérez les deux lums en contrebas, puis dirigez-vous vers la gauche. Collectez les deux lums et débarrassez-vous de vos ennemis.



Maintenant, montez sur le robinet et attendez qu'il vous propulse en l'air pour atterrir vers l'élévateur sur votre gauche. Poursuivez votre route vers la gauche et collectez les trois lums.





Il ne vous restera plus qu'à vous accrocher aux lums afin de terminer le niveau.



Tricheurs !

Vous voici dans la cour des miracles ! Pour les heureux possesseurs des versions Dreamcast, PC et Nintendo 64, vous trouverez ici des petites astuces qui risquent de vous faciliter grandement la vie !

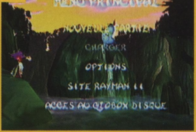


DREAMCAST

1



2



Le jeu du Globox Disc
Normalement, pour faire apparaître le Globox Disc dans le village des Globox, il vous faudra parcourir le jeu de long en large et trouver les six cristaux. Il existe une manière bien plus simple de faire apparaître ce petit jeu. Sur l'écran titre principal où est inscrit en lettres d'or RAYMAN 2, et en petit "Appuyer sur le bouton start", maintenez enfoncé les boutons L + R de la première manette puis appuyez successivement quatre fois sur B. Une petite musique viendra saluer la validation de cette astuce. Vous trouverez alors une nouvelle option, dans le menu suivant, qui vous permettra de disputer l'épreuve du Disc, seul ou bien à quatre !

Passer les scènes cinématiques
Pour passer la plupart des scènes cinématiques, il vous suffira d'appuyer simplement sur A et B au même moment. De cette manière, vous éviterez la scène.





3



4

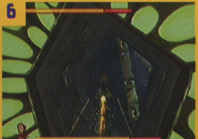


Accéder au niveau bonus, même quand on n'a pas tous les lums du niveau
Pour réussir ce tour de force, il faudra faire très rapidement, lorsque vous atteindrez l'écran du décompte de fin de niveau et avant que le message "Access denied" n'apparaisse. Avec votre première manette, appuyez sur les touches A, B, X, Y, X, Y. Le mot cheat s'inscrira alors en bas de l'écran, vous permettant de disputer l'épreuve bonus !

5



6



7



Obtenir le tir infini dans la Vigie
Il existe un moyen super rapide de battre Barbe-Tranchante lors de la confrontation finale dans la Vigie. Après votre première rencontre, vous tomberez au cœur même du bateau pirate et commencerez à vous battre au-dessus de la lave. Débutez ce niveau en fonçant vers le centre du plafond, et appuyez à répétition sur les boutons A et B. Si tout se passe correctement, vous déboucherez dans un tunnel caché traversé par de dangereuses poutres. Évitez-les et, tout au fond du passage, vous passerez à travers une boule grise. De retour dans la salle du boss, allez prendre l'option de tir et vous vous rendrez compte que vous possédez le tir infini en lâchant une bardée de lasers.

NINTENDO 64

1



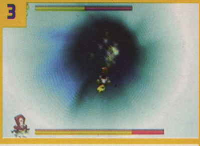
Accéder au petit niveau bonus
À la fin de chaque niveau, dans l'écran des statistiques (là où s'effectue la comptabilisation des lums et autres cages), réalisez la manipulation suivante : maintenez A enfoncé et faites C△, C◁, C▷, C◁ puis C▷ très rapidement. Attention ! Exécutez votre enchaînement avant l'apparition du message "Access Denied" ou "Access Granted". Si vous avez effectué la manipulation avec succès, vous aurez accès au niveau bonus de la course à pieds, même si vous n'avez pas réussi à attraper tous les lums jaunes du niveau !



2



3



Obtenir le tir infini pour le combat final
Dans le dernier niveau "La Vigie", lors du combat final contre Barbe-Tranchante (le boss de fin), volez au sommet de la salle et, avant de toucher le plafond, appuyez simultanément sur A et B. Vous serez ainsi propulsé dans un couloir secret. Traversez-le jusqu'au bout en évitant les poutres et, de nouveau dans la salle du boss, allez chercher la boule jaune (qui permet à Rayman de tirer sur Barbe-Tranchante) dans l'un des deux tunnels. Surprise ! Vous avez à présent les tirs infinis pour battre votre adversaire.

4





Diriger le vaisseau de Barbe-Tranchante à la fin
Pendant le générique de fin, maintenez Z enfoncé et appuyez en même temps sur A et B plusieurs fois. Vous pourrez alors diriger le vaisseau de Barbe-Tranchante à l'aide du stick analogique. En gardant Z appuyé, vous pourrez le faire ralentir ou le faire accélérer, toujours avec le stick. En continuant d'appuyer sur A et B, vous verrez par moment des étincelles bleues ou rouges jaillir de l'écran.

5



Faire apparaître un message spécial
Dans le niveau "Les Montagnes de Fer", après la chute de Rayman dans la nacelle de la montgolfière, vous verrez une petite cinématique mettant en scène notre personnage favori. Pendant cette courte séquence, appuyez comme un fou sur le bouton Z (environ 50 fois) et vous verrez apparaître un message secret sur votre écran : "Always bet on Duke!". En voici la traduction : "Pariez toujours sur le Duke !" (référence à New York 1997).

PC

1



Accéder à tous les niveaux
Normalement, pour accéder à tous les niveaux du jeu il vous faut parcourir les différents niveaux jusqu'à la fin. Il existe un autre moyen afin de pénétrer directement dans le niveau de votre choix. Pour cela, pendant une partie, appuyez sur la touche Esc du clavier. Ensuite, tapez "gothere" et vous apercevrez le nom des niveaux en haut de l'écran. Il vous suffira d'utiliser les flèches directionnelles gauche ou droite pour choisir votre niveau.

2



Avoir un tir plus puissant
Pour obtenir une puissance de tir accrue, il vous faut normalement collecter des poings de force dans les divers niveaux du jeu. Il existe un autre moyen d'acquérir un tir puissant. En effet, pendant une partie, appuyez sur la touche Esc du clavier. Ensuite, tapez "glowfist" puis appuyez sur la touche Enter du clavier pour revenir au jeu. Maintenant, vous verrez que vos tirs seront plus puissants.

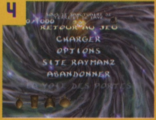
3



Recharger votre barre de vie
Pour refaire le plein d'énergie, appuyez sur la touche Esc du clavier. Ensuite, tapez "gimmelife" puis appuyez sur la touche Enter du clavier pour revenir au jeu. Votre barre de vie augmentera alors automatiquement.



4



Obtenir 5 lums supplémentaires
Normalement, pour obtenir des lums jaunes, il faut parcourir les différents niveaux du jeu. Il existe un autre moyen d'acquérir des lums jaunes. Pour cela, pendant une partie, appuyez sur la touche Esc du clavier. Ensuite, tapez "gimmelumz" puis appuyez sur la touche Enter du clavier. Vous verrez alors que 5 lums jaunes s'ajoutent aux vôtres. Vous pourrez faire l'opération autant de fois que vous le désirez jusqu'à obtenir 999 lums !





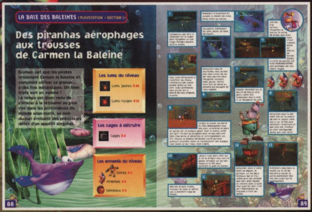
LE GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL

RAYMAN® 2 THE GREAT ESCAPE™



LES SOLUTIONS COMPLÈTES POUR LES VERSIONS

- PlayStation®
- PC
- Dreamcast™
- Nintendo® 64



CHAQUE VERSION EN DÉTAIL

- Toutes les armes, tous les ennemis
- Toutes les techniques pour gagner
- Des Cheat Codes exclusifs

INTERVIEW

- Qui est Rayman ?

Portrait d'une vedette sans bras ni jambe



LE MAKING OF

- Toutes les étapes, du projet initial à la réalisation finale

ISBN EN COURS

3 307212 284509

CYBER PRESS PUBLISHING

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Prix : 79 FF T.T.C.

LE GUIDE OFFICIEL RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE